CINEVIDEO apresenta:

47º Edição - Ano IV - Nº 2 - C

RELANÇAMENTO
Cr$ 3.500,00

GAMES

O fantástico universo dos jogos de vídeo

Arch Rivals
Knight Rider
Spider-Man
Iron Sword
Ikari III
Pin Bot
Fast Break
Wrestle Mania
Danan
e muito mais!

METROID
Intimidade total

Para os fãs do Atari & Cia
OLD GAMES

PERNALONGA
Faz 50 anos, se mete em encrencas e precisa de ajuda

DUCK TALES
Uma aventura na Amazônia

Ondas
EDITORA ONDAS

Acessórios:
Como funciona a POWER GLOVE

O desafio na palma das mãos
MINIGAMES

Manaus, Boa Vista, Santarém, Rio Branco, Ji-Paraná, Porto Velho e Macapá (Amapá) Cr$ 3.900,00

Editor e Diretor:
Itagyba de Oliveira

Editor Executivo:
José Edward Janczukowicz

Diretora Responsável:
Ruti Mimura Fernandes

Diretor de Arte:
Luiz Carlos Sorrentino

Assistente de Arte:
Mirian Sorrentino

Colaboradores:
Marcos Petrucelli
Eduardo Cruz
Myrtha Rac'z
Ricardo Renault
Marcia Mello
Raul Galaiite

Consultores:
Bruno B. Grosso
Igor Kupstas Janczukowicz
Igor V. Ribeiro
Wladimir Cruz

Fotos (SP):
Cristovam Avlis
Ondas Press

Fotos (Rio):
Ricardo Renault

Revisão:
Tom Morooka

Produção Gráfica:
Carlos Alberto de Castro

Departamento Comercial/ Publicidade:
José Augusto Domeniconi
Tel.: (011) 270-6366

Central de Atendimento ao Leitor:
Tel.: (011) 270-6366

ANO IV - Nº 2 - 47ª EDIÇÃO

CARTA DO EDITOR

Tio Patinhas, Metroid, Power Glove

O sovina mais conhecido do mundo, o Tio Patinhas, personagem criado pelo saudoso Walt Disney, é o herói do game Duck Tales. Em busca de mais riquezas, o velhote e sua turma enfrentam perigos até na Amazônia.

Outro famoso herói de histórias em quadrinho, o Pernalonga, comemora 50 anos de vida e ganha um game transadíssimo. Confira a partir da página 14.

Eles são pequenos, cabem na palma da mão, custam pouco e podem ser jogados em qualquer lugar. Os minigames têm uma legião de fãs, jogos legais (como o Mega Man 3) e estão chegando oficialmente ao Brasil pelas mãos da Tec Toy. Entre as novidades, minigames com a Mônica e o Cebolinha (apadrinhados pelos Estúdios Maurício de Souza).

Metroid, uma guerra nas estrelas, é o game mostrado em sua intimidade. Exclusivo para os nossos leitores. Também com exclusividade você vai ficar sabendo como funciona a Power Glove.

E mais. Games da Nintendo e Sega, com informações legais e precisas. Dicas & Estratégias. Old Games e o sempre útil Game Service.

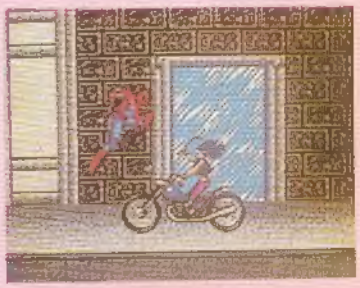
SUMÁRIO

4	GAMES NINTENDO
12	TIO PATINHAS & PERNALONGA
16	MINIGAMES
18	DICAS & ESTRATÉGIAS
19	GAMES SEGA
24	METROID
28	DICAS & ESTRATÉGIAS
29	DO YOU UNDERSTAND?
30	POWER GLOVE
33	DICAS & ESTRATÉGIAS
34	NOTAS & NOVIDADES
36	ESTRATÉGIAS DA GALERA
38	REVOLUTION HEROES
41	DICAS & ESTRATÉGIAS
42	OLD GAMES
44	GAME SERVICE
46	STARS GAMES

GAMES - edição especial da revista CINEVÍDEO - é uma publicação da Editora Ondas Ltda. Sede: Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP. O preço do número atrasado é igual ao preço de capa da última edição em banca.

Todos os direitos reservados. CINEVÍDEO não admite publicidade redacional. As opiniões nos artigos assinados não são necessariamente as da revista, podendo até mesmo ser contrárias à mesma.

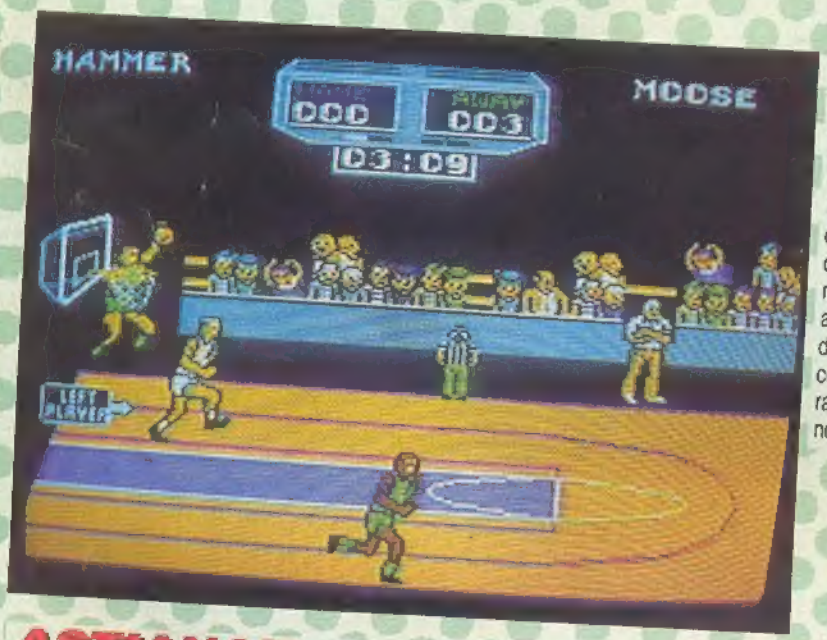
Distribuidor exclusivo: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - Rio de Janeiro - RJ. Fotocomposição: ArtLaser Gráfica Computadorizada Ltda. Laboratório fotográfico: PH Color. Fotolitos: Yanguer Studio Gráfico Ltda. Impressão: CLY - Rua do Cadete, 209 - São Paulo - SP. Acabamento: Press Marketing Comércio e Serviços Ltda. Matrícula na Lei de Imprensa sob nº 05.586 - do Livro A - do Registro Civil das Pessoas Jurídicas - 5º Registro de Títulos e Documentos.



GAMES

Aventuras, emoções e muitos desafios. São as últimas novidades nas locadoras. E os jogos legais, já lançados, que nós descobrimos pra você. Divirta-se!

por Eduardo Cruz / Marcos Petrucelli

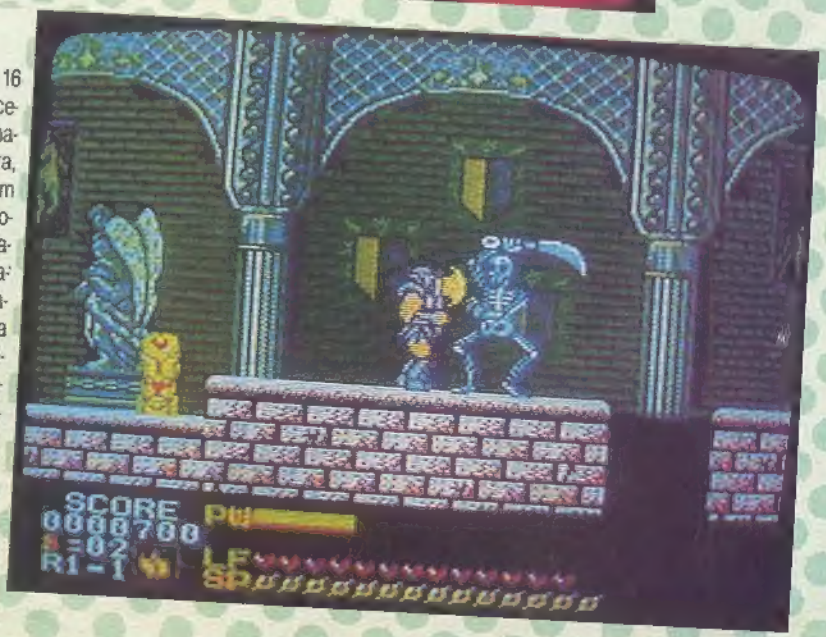


ARCH RIVALS

Este é um jogo de basquete diferente. Aqui vale tudo e o juiz parece que está cego. O jogo é entre as equipes do Los Angeles e do Chicago. Pode ser jogado por um ou dois jogadores que se enfrentarão. Cada time tem dois jogadores e na tela de apresentação você tem as estatísticas de cada um deles. Aperte start, selecione one or two e, com base nas estatísticas, escolha com quem irá jogar acionando o direcional. Com o botão B você dá socos, com o A você arremessa a bola. Muitas vezes a jogada é tão violenta que o vidro da tabela é destruído. Cuidado, porque o adversário também dá socos e tira a bola que está em seu poder. O botão B ainda serve para fazer o passe da bola. Fique atento para as dicas que são dadas no início do jogo e pelo comentarista de televisão.

ASTIANAX

Um jogo de cavaleiros e magia. Você é Astianax, um jovem de 16 anos que se vê transformado em cavaleiro e deve salvar a princesa Rosebud, aconselhado por Cutie, uma fada, que o acompanhará por toda a jornada. Os gráficos são muito bons e, logo de cara, você precisará enfrentar esqueletos armados, plantas que soltam bolas de fogo, pulará fossos e terá de derrotar terríveis criaturas voadoras. Os primeiros mestres que você enfrentar podem ser derrotados batendo na cabeça. Derrotado o monstro, ainda sobra seu cavaleiro. Uma dica para combater os esqueletos é manter-se agachado e bater com o machado em suas pernas. Você tem uma magia que derrota tudo que estiver na tela. Coloque o direcional para cima e aperte o botão B. Normalmente, o B é para usar a arma, machado ou espada de dois tipos. O botão A é para o salto. Escondidos, em alguns troncos esculpidos, pelo caminho outras armas ou, ainda, poções de vida e suprimentos de força.



BILL ELLIOT NASCAR CHALLANGE

O Nascar é um tipo de corrida que tem muitos adeptos nos EUA. Bill Elliot é uma das feras nestas competições. Ele deu várias sugestões para os idealizadores deste game. No início, você deve preparar seu carro: escolha os melhores tipos de pneus, amortecedores e motores. Depois, é pé na tábua. Você terá uma volta de aquecimento, como é de praxe na maioria dos jogos com carros. As ultrapassagens devem ser feitas com muita calma, pois o Nascar é uma corrida de alta velocidade; qualquer bobeada pode levá-lo a um acidente grave.

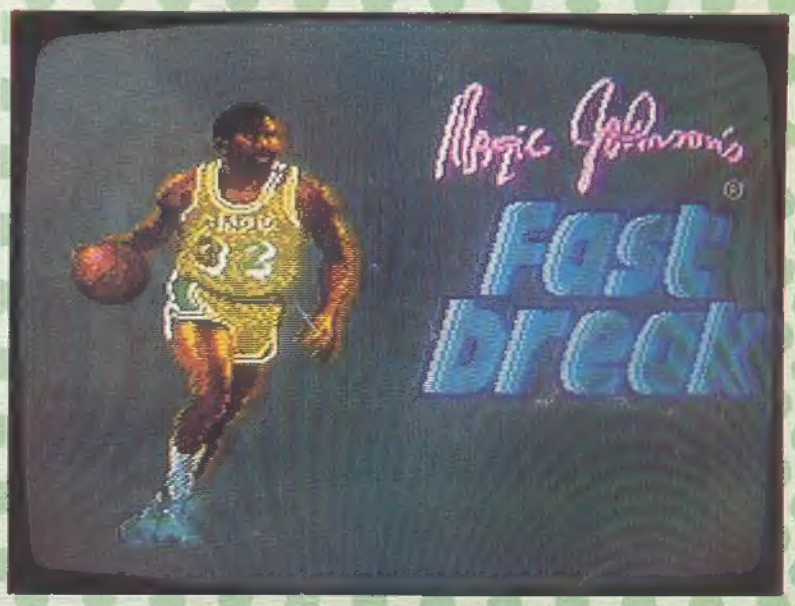
CITY POWER H.Q.

Este é mais que um jogo de simulação de pilotagem. Você tem uma missão: capturar os bandidos que estão fugindo em outro carro. Você tem uma vantagem: está com a Super Máquina e tem três oportunidades de usar seu turbo no motor. Engate a marcha e acelere, a distância entre você e o carro inimigo está indicada no painel. Quando aparecer a seta indicando o caminho na bifurcação, obedeça-a; se não der pra manobrar, não se preocupe, o outro caminho leva à mesma estrada principal. O carro que aparecer com uma seta indicando é para ser interceptado. Bata na traseira dele ou atire uma bomba. Ao fim de cada missão você pode comprar novos equipamentos para armar melhor seu carro. Semelhante ao "BATLLE OUT RUN" do Master System da Tectoy (distribuição: Interative).

GAMES

FAST BREAK

Este é um jogo de basquetebol apresentado por Magic Johnson, estrela do esporte nos Estados Unidos. Pode ser jogado por um, dois ou quatro jogadores, mas só se você tiver adaptador. Você pode ainda escolher cinco níveis de dificuldade. Com o A você atira a bola, tem ainda condição de trocar de jogador. Uma seta indica qual jogador está sendo acionado pelo joystick. O interessante deste game é que todas as regras do basquete são cumpridas, inclusive faltas, retenção de bola por mais de 10 segundos sem fazer lançamento ou passe. Nas faltas, o jogo é interrompido e Magic Johnson explica o que aconteceu. Este game tem patrocinador, a Pepsi, que dá os resultados detalhados no placar.



GODZILLA

Godzilla, o monstro dos monstros, é uma criação do cinema japonês. O game começa como um xadrez espacial onde você só anda de casa se tiver um outro monstro para enfrentar. Para mover o seu monstro você aperta A, anda as casas com o direcional e aperta A novamente. A tela vai apresentar primeiramente o cenário do planeta Terra com o monstro enfrentando bases com mísseis, naves e, é claro, outros monstros. Além do Godzilla, você pode lutar usando Mothra, uma borboleta que solta asas mortíferas. Com o botão A, você dá tiros com os olhos. No start, você usa os poderes da asa. E no direcional você a move para qualquer direção. Os comandos para o Godzilla são os seguintes: A é o soco, B é o chute, colocando o direcional para baixo e apertando o B você usa a cauda como arma e dá golpes potentes. Com o direcional para cima, você dá saltos. Apertando o start, você usa seu poder de radiação e destrói tudo que estiver à sua frente, só que consome muita energia. Além de sua jornada pela Terra, você ainda tem de enfrentar fases intermediárias onde luta com o inimigo em uma tela limpa. São como roundes de uma luta. Pra você repor energia e vida, é preciso "pegar" os satélites que aparecem.

IKARI WARRIORS

Este cartucho é um jogo de aventuras com rotina parecida à do Revolution Heroes, só que sem continue. É para um ou dois jogadores simultâneos e cooperativos. Os dois heróis desembarcam de uma sucata voadora e logo enfrentam os inimigos. Estão armados apenas com metralhadoras. Com um pouco de prática, logo conseguem pegar um blindado leve. Atenção: procure dar sempre tela para o seu companheiro de jogo. Pelo caminho, você irá encontrar bombas, reposição de força, galões de gasolina e outros símbolos. Cuidado: você tem apenas três vidas. Com o botão A, você atira as poucas bombas e, com o botão B, você dá os tiros. É muito pouco de jogo para quem não tiver agilidade no joystick.

GAMES

IKARI III THE RESCUE

Os guerreiros Ikari têm mais uma missão. No fim do século XX, após uma terrível crise econômica, eles precisam derrotar os agentes da "Crime Ghost". Na verdade, você pode jogar como sendo Paul e seu companheiro, como o Vince. Porém, em alguns cartuchos, os nomes são Ramb e Clark. A visão do jogo é do plano superior e pode ser para um ou dois jogadores simultâneos. Mas, cuidado, os amigos podem acertar um ao outro e com isso perder força ou vida. A maior parte do tempo você estará desarmado. Sua arma será um soco e um chute de 360°. Apertando A + B, você dará uma voadora. Na água, apertando o botão A, você pega o inimigo e o atira longe. Pegue os corações para repor energia. Pegando o símbolo "W", você ganha uma única bomba. No final da primeira fase você tem de detonar um tanque, só que, para isso, irá usar uma metralhadora. No final da segunda, o vilão fica invisível e atira bombas; o jeito é chutá-lo. Ao derrotá-lo, voltam os soldados inimigos (distribuição: Interative).

IRON SWORD

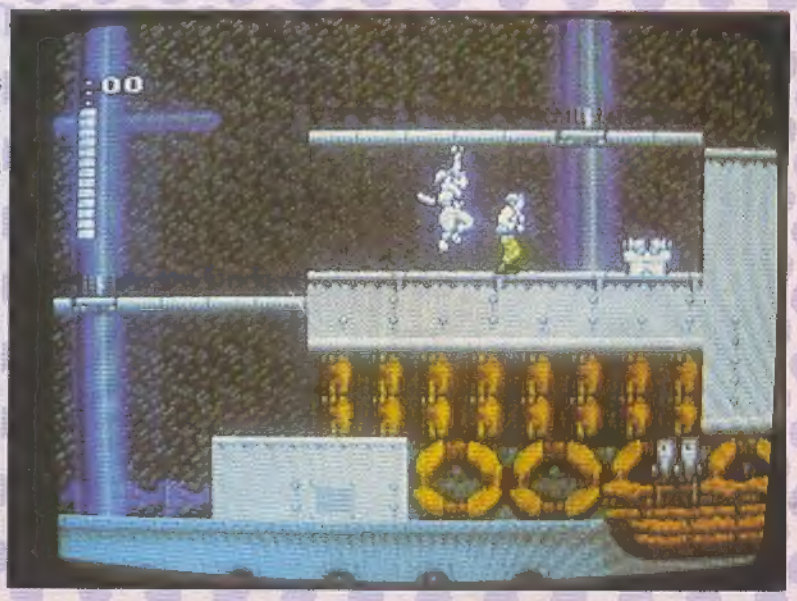
Um jogo de guerreiros e magos. Você terá de combater as forças do mal. O jogo é para um único jogador e logo no começo você pode registrar o código secreto do nível que, no início, é identificado quando você pressionar o select. Seu guerreiro terá de percorrer a montanha gelada, matará as águias, se "alimentará" com os "frangos assados", "beberá" cerveja, pegará as chaves para abrir os baús que podem conter tesouros ou uma espada. Existem algumas passagens secretas onde você ganhará bônus. No painel, você tem pontos e dinheiro. Com o dinheiro, você compra armas e suprimentos ou arrisca a sorte no jogo das canequinhas. Tente acertar em qual delas o crânio irá cair. Cada aposta custa 100 créditos. Uma das passagens secretas de bônus está dentro da caverna: logo após o segundo diamante, pule contra a parede. A outra está na encosta, um pouco abaixo do baú com tesouros. Você só entra nelas pulando. Quando você perde vida, perde os pontos mas não o dinheiro. Passando a primeira fase, você continuará sua jornada por outras terras, desta vez não geladas. No game over, você pode colocar suas iniciais para entrar no hall da fama.

JASPION

Cartucho japonês parecido com o Mega-Man, por você poder escolher o personagem. São oito personagens (com oito mundos diferentes), que enfrentam um sem-número de inimigos e recolhem armas mudando inclusive suas armaduras. Só que os bonecos são muito pequenos e os personagens possuem muitos detalhes e ao final tudo parece algumas "trouxinhas" que se movimentam. O curioso neste jogo é que, em saltos ou conquista de alguma arma ou poder, o bonequinho exclama algo que é grafado em japonês.

GAMES

KAGE



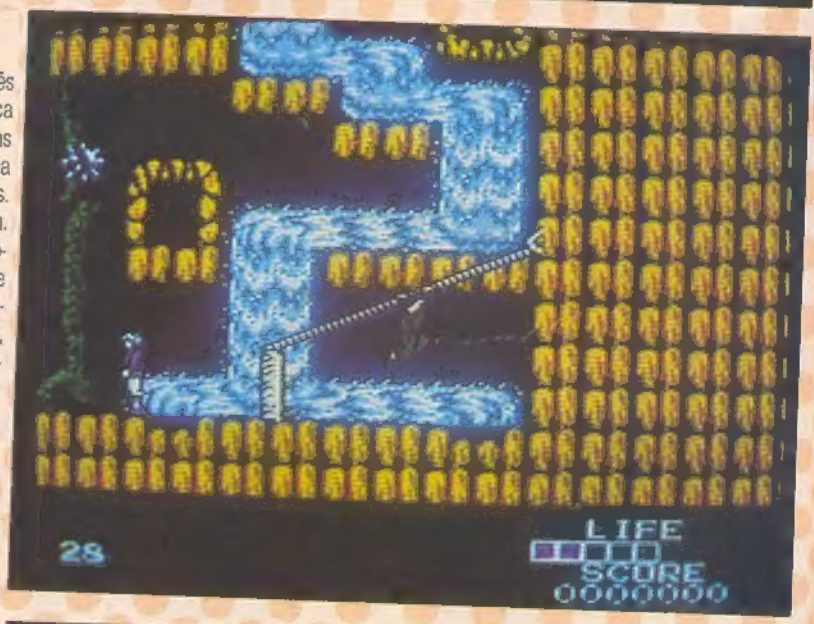
Game de artes marciais que utiliza espadas, shaken e outras armas como chicote, etc. Estas armas estão escondidas dentro de pequenos robôs-cofre e só serão encontradas se eles forem destruídos. Os gráficos são muito bons e a ação começa em um navio. É para um ou dois jogadores (Hayate e Kage), que lutam juntos contra os inimigos que invadiram a cidade de Nova York. Além das armas e saltos, os heróis podem andar pelos mastros com as mãos e sobir até qualquer nível e, para tanto, só é preciso colocar o direcional para cima, desde que ele esteja pendurado. Preste muita atenção na terceira fase da primeira parte, quando você vai se utilizar de engrenagens rotativas para avançar. Muitas vezes, seu companheiro não avança o suficiente para abrir tela para você se salar. Uma das melhores armas é a do tipo chicote, que permite a você atacar os inimigos estando em um plano inferior. Este jogo pode ser encontrado também em alguns fliperamas, e esta versão em cartucho tem 4 megas. No cartucho americano leva o nome "Shadow of the Ninja".

KNIGHT RIDER

Este é o verdadeiro jogo da Super Máquina, seriado de tevê, que fez razoável sucesso no Brasil. Você pode escolher duas formas de jogar: cumprir uma missão ou simplesmente dirigir. Escolha via select. Aperte start novamente e inicie o jogo onde Devon lhe indica a missão e sua localização no mapa dos Estados Unidos. Depois vem a hora de equipar seu carro com bombas, mísseis, gasolina, proteção ou um motor mais potente. Os controles são os tradicionais. No direcional você acelera, freia e desvia. O botão B faz você saltar os carros que estão a sua frente. O botão A dá os tiros. A sua direita, no painel, existe um radar que indica o que vem pela frente. Cuidado porque os seus inimigos podem atirar em você. Os caminhões são muito altos para saltar sobre eles.

MIRACLE STONE

Muitas vezes confundido com Indiana Jones, este cartucho japonês tem gráficos interessantes e muita ação. Seu herói vai em busca de uma pedra mágica, tem de enfrentar muitos inimigos e algumas cobras. No correr do jogo vai conquistando outras armas. Começa com 30 punhais e tem uma corda para subir as montanhas e ruínas. Com o botão B você atira os punhais, com o botão A você salta. Com o direcional para as diagonais superiores e apertando o B, você lança a corda que com o gancho se fixa em qualquer superfície sólida. Depois, é só andar por ela com as mãos. Muitas vezes você, tendo morrido, na nova vida reencontra as armas que já pegou, acumulando maior poderio em seu arsenal. Após o game over espere um pouco e aperte start novamente, você volta ao início com todas as armas. É um ótimo continue.



GAMES

PIN BOT

Este é um dos melhores gráficos de Pin Ball que já foram criados. É para um a quatro jogadores, que usam, alternadamente, as três bolas. Você pode selecionar o som do jogo: música, efeitos sonoros ou em silêncio. Em um jogo como este não cabem dicas e sim muito treino. No controle 1, o direcional é o flipper da esquerda e o A, o flipper da direita; o B é o disparador da bola. O controle 2 direcional seleciona o som quando estiver na pausa, o botão A insere a opção e o B dá pausa no game. Após o game over, se você pontuou bem, pode registrar seu recorde. Este Pin Bot dá bolas extras, deixa você com duas bolas simultâneas, segura sua bola, treme a máquina para soltá-la e só não dá tilte.

GAMES

POWER BLADE

Esta é uma aventura em 2191, o mundo é governado por um supercomputador. Você é o agente Nova que precisa, em seis setores diferentes, encontrar pessoas que estão com os cartões de acesso à sala dos "mestres". Combata os inimigos, robôs, monstros e pegue o tape. Sem este último, você não conseguirá sair de um setor para o outro, isto é, de uma fase a outra. Os setores são numerados. Procure selecionar e começar pelo setor 6. Para conseguir melhores armas que o seu boomerangue, logo de início combata e derrote o máximo de soldados e retorne até o portão de entrada. Repita a operação e só aí desça ao subsolo, onde está seu amigo com os tapes. Um dos problemas é que, cada vez que se perde a vida, o personagem retorna ao portão de entrada do setor. Com o botão A você salta e com o B atira os boomerangues.

PUNCH OUT

Trata-se de um jogo no qual você luta boxe. Os adversários são cada vez mais terríveis. Você começa enfrentando um francês chamado Glass Joe, que, como o próprio nome diz, tem um queixo de vidro. Para derrubá-lo, use uma seqüência de upercuts e não pare nunca. Logo após, um alemão muito forte irá enfrentá-lo. Seu nome é Von Kaiser e você deverá derrubá-lo pulando e golpeando sucessivamente seu rosto. Passando por estes dois "carniceiros", chega a hora de enfrentar o campeão mundial, Piston Honda, o grande lutador japonês. Bata embaixo desta vez e tente ficar de pé.

SNAKE RATTLE'N ROLL

Para um ou dois jogadores simultâneos. Você é uma cobrinha que a princípio é só cabeça. Rattle ou Roll precisam comer muito para seu corpo crescer. Conforme vão comendo, vão ganhando peso, que é fundamental, pois a passagem para outra fase só é possível após a pesagem em uma balança. Jogando em dois, fica mais fácil, uma vez que a balança pesa as duas cobrinhas juntas. Em cima dos bueiros aperte o botão B, ele se abre. Aí, então, aperte novamente B para comer os robozinhos. Cuidado, porque no terceiro estágio os bueiros podem apresentar armadilhas. Muitas vezes os robozinhos são bombas. Quando estiver na água, cuidado com o tubarão. Procure pular as cachoeiras; nadando, você é mais lento e pode cair onde estão os tubarões. Os bueiros que estiverem em lugar de difícil acesso, como no meio da água, escondem uma fase de bônus. Atenção, que ela leva junto seu companheiro de jogo. Quando aparecer uma cabecinha de cobra em algum lugar, é uma vida extra! Derrote o guardião dela e passe por cima. Não esqueça, sua língua é sua única arma. Diamantes dão pontos de bônus.

THE ADVENTURE OF LINK (Zelda II)

Desta vez, Link vai até as cidades encontrar pistas para chegar ao palácio onde estão escondidos os triângulos dourados (as tríforces). Somente eles lhe darão poder para acordar a princesa. Mais uma vez, o jogo pode ser para até três participantes não simultâneos. A inovação desta feita, é que, quando se chega a algum local ou se tem de enfrentar algum inimigo, a tela sofre uma mudança e se aproxima da cena. É também interessante ter o manual em mãos para identificar em que tipo de terreno está se pisando e qual o melhor caminho para seguir. É preciso, ainda, um razoável conhecimento de inglês, uma vez que os habitantes da cidade conversam com você. Com o botão B você atira raios com sua espada mágica. Com o botão A você salta. O botão B serve também para você acionar os textos que são as falas dos diversos personagens. Atenção: para entrar em algumas casas você deve esperar que alguma pessoa entre, para entrar junto. Nestas você poderá encontrar magos que lhe darão alguns poderes.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Este game faz muito sucesso no país em sua versão para PC e compatíveis. A história de um capitão soviético que tem um submarino nuclear com grande poder de destruição deu um filme de boa bilheteria. E, ao que parece, um jogo interessante. O comandante Marko Ramius desobedece as ordens do Kremlin (palácio do poder supremo na URSS) e tenta entregar o submarino para os americanos. Mas estes pensam que Ramius é um louco. No jogo, você terá que combater tanto navios soviéticos como os americanos. Seu submarino tem várias qualidades. Uma delas é não ser detectado por sonares e radares. Use isso e afunde todos os seus inimigos.

GAMES

THE LAST NINJA

Este jogo tem tido muito sucesso por seus gráficos terem projeção de tridimensionalidade. O game traz as desventuras de um ninja em Nova York e sua primeira fase acontece no Central Park. Para chegar até lá você precisa sair do pátio, entrar na casa, derrotar o punk e nocauteá-lo duas vezes. Socar um quadradinho na parede lateral, voltar para o pátio e descer pelo alçapão. No andar de baixo, pegue a chave que está no chão. Saia pela porta que tem a cortina, entre à direita e depois direcional para baixo. Você está na rua, para entrar no parque use a chave. No banheiro das mulheres você tem arma escondida. O malabarista não é inofensivo, ele atira os malabares em você. Dois deles e você morre. O maior problema dessa fase não é como usar bem seus chutes e socos mas sim como pular no barquinho e alcançar a outra margem do fosso. Treine bastante porque o direcional é um tanto traiçoeiro para quem não tem intimidade com jogos com tridimensionalidade.

TV Manchete - Divulgação

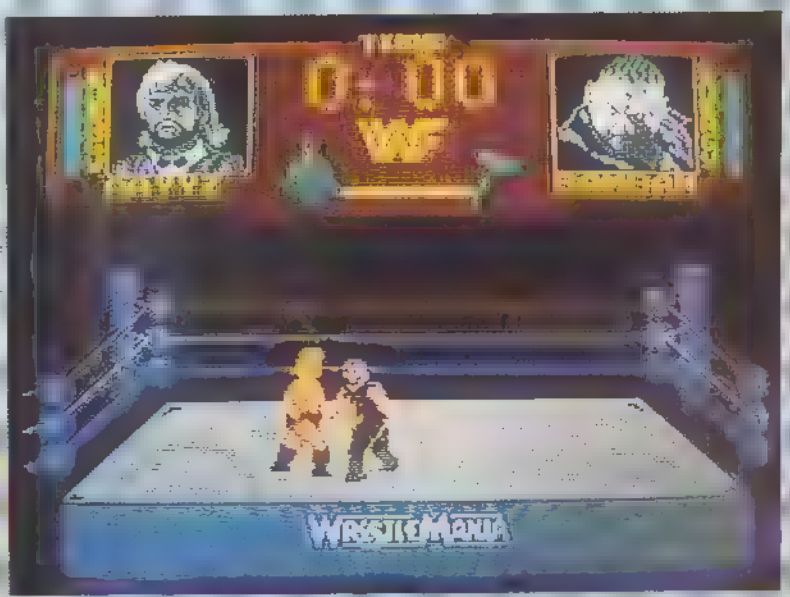
THE LEGEND OF ZELDA (Zelda I)

Em plena era do Caos, uma lenda passa de mão em mão. Somente quem possui seu conhecimento pode combater as forças do mal e reconquistar a "triforce" representada por triângulos escondidos ao fim de cada aventura. Você é Link, que sai em busca dos triângulos e deve salvar a princesa Zelda. A base do jogo são telas interligadas por caminhos, túneis ■ sacadas. A visão do jogo é sempre de cima para baixo. Acionando start, você terá a visão de todos os seus poderes e objetos conquistados e terá, ainda, dois mapas. Um, de onde você está, no labirinto de salas, por exemplo. O outro, que aparece sempre na tela, localiza você no mundo de Hyrule. Você pode jogar com três participantes, registrando os nomes no início do game. O botão A serve para você usar sua espada. O botão B é para uma segunda arma, que você pode conquistar durante sua jornada, como, por exemplo, um boomerangue. Este é um jogo onde é fundamental acompanhar o desenvolvimento via manual. São muitos os símbolos que você pode conquistar pelo caminho, e cada um deles tem uma função específica.

WEREWOLF THE LAST WARRIOR

As forças malignas invadiram ■ Terra ■ a única esperança é você, como WereWolf, um homem comum que se transforma em um terrível lobisomem e tem, no lugar das patas, duas únicas garras. O game é para um ou dois jogadores, cada um jogando na sua vez, e começa com uma luta de socos. Derrotado o inimigo, aparece um "W" vermelho, que o transforma no homem-lobo. O "W" azul é para reverter a transformação. Com ■ botão A dá golpes. Com o botão ■ ele pula. Com o B e o direcional para cima, dá cambalhotas em um superpulo. Na primeira fase, "cutuque" as placas que estão no caminho, elas escondem corações (repõem vida), esferas negras de força ■ esferas vermelhas que ■ transformam em invencível por algum tempo. Algumas passagens secretas e estreitas só podem ser penetradas quando estiver transformado em lobo. Retângulos cinzas, parecidos com colunatas, escondem poderes. Quando estiver transformado em lobo pode andar pelas tubulações, pendurado, utilizando as garras.

WRESTLE MANIA



Este é o mais famoso jogo de lutas já lançado. É ideal para quem quer ■ familiarizar com ■ seqüências de golpes. Com o botão A, você dá tapas e socos. No B, você dá chutes. Pegando impulso nas cordas, o seu golpe se torna mais forte e transforma-se em voadoras, por exemplo. Para vencer seu rival, você precisa derrubá-lo e ficar sobre ele até o fim da contagem. O jogo é para um a seis participantes, que selecionam seus lutadores e lutam entre si ou contra a memória do cartucho. Um dos lutadores deste game é a atual estrela da luta-livre americana Hulk Hogan. Não confunda este cartucho com o Wrestle Mania Chalenger, que é mais avançado.

GAMES

A FESTA DOS QUADRINHOS

por Raul Galalita / Fotos: Chamvan A...

TIO PATINHAS

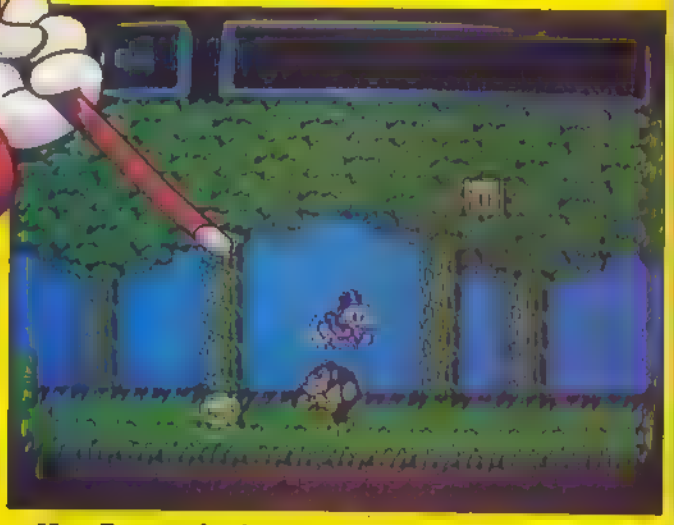
Se os personagens dos games viram desenhos animados e história em quadrinhos, a recíproca também é verdadeira. Uns mais animados, outros com maior dificuldade. Nesta edição, vamos focalizar dois games que são sucessos mundiais nos programas infantis de TV. São eles Pernalonga e Tio Patinhas.

DUCK T...

A série Duck Tales foi criada para aproveitar o ranzinza personagem Tio Patinhas. Passando no Brasil como "Caçadores de Aventuras", utiliza velhos personagens e um, especialmente criado para o desenho, o Capitão Boing. No game a aventura é com Tio Patinhas em busca de tesouros. O capitão só aparece no estágio do bônus.

O Game Duck Tales, compatível Nintendo, pode ser jogado com três níveis de dificuldade: fácil, normal e difícil. Apertando o direcional, você escolhe por qual fase (terra) quer começar: Amazônia, Transilvânia, Minas Africanas, Himalaia ou Lua. Em cada uma delas você terá um tesouro para conquistar, logo depois do mestre. A dica é começar pela Amazônia, primeira da lista e mais fácil.

O rabugento Tio Patinhas busca tesouros na Amazônia, Transilvânia...



Na Amazônia, seus inimigos principais são os gorilas, as cobras e aranhas. Nesta fase, com o botão A você salta e com o B bate com a bengala. A + B e direcional para baixo, você usa a bengala como um pula-pula. Essa técnica também vale para derrotar os inimigos, desde que você pule sobre eles. Pulando sobre as bolhas e baús, você ganha diamantes ou força.

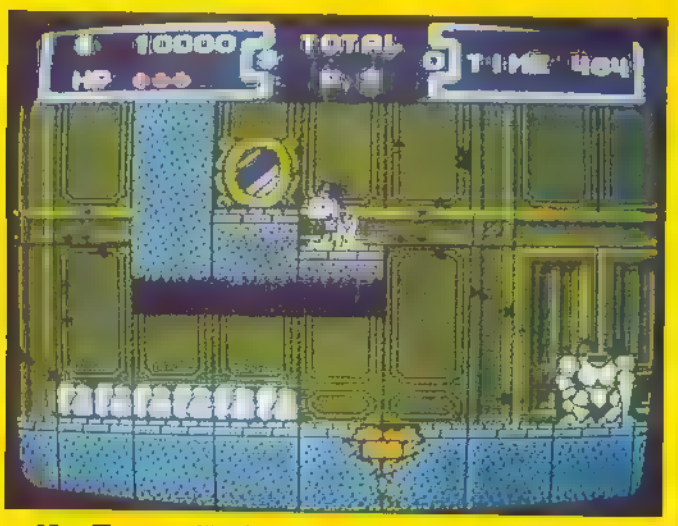
No placar, o número com cifrão é a quantidade de pontos; logo abaixo, estão as bolas indicadoras de força. Ao centro o número de vidas, e ao final

e o PERNALONGA

ALES

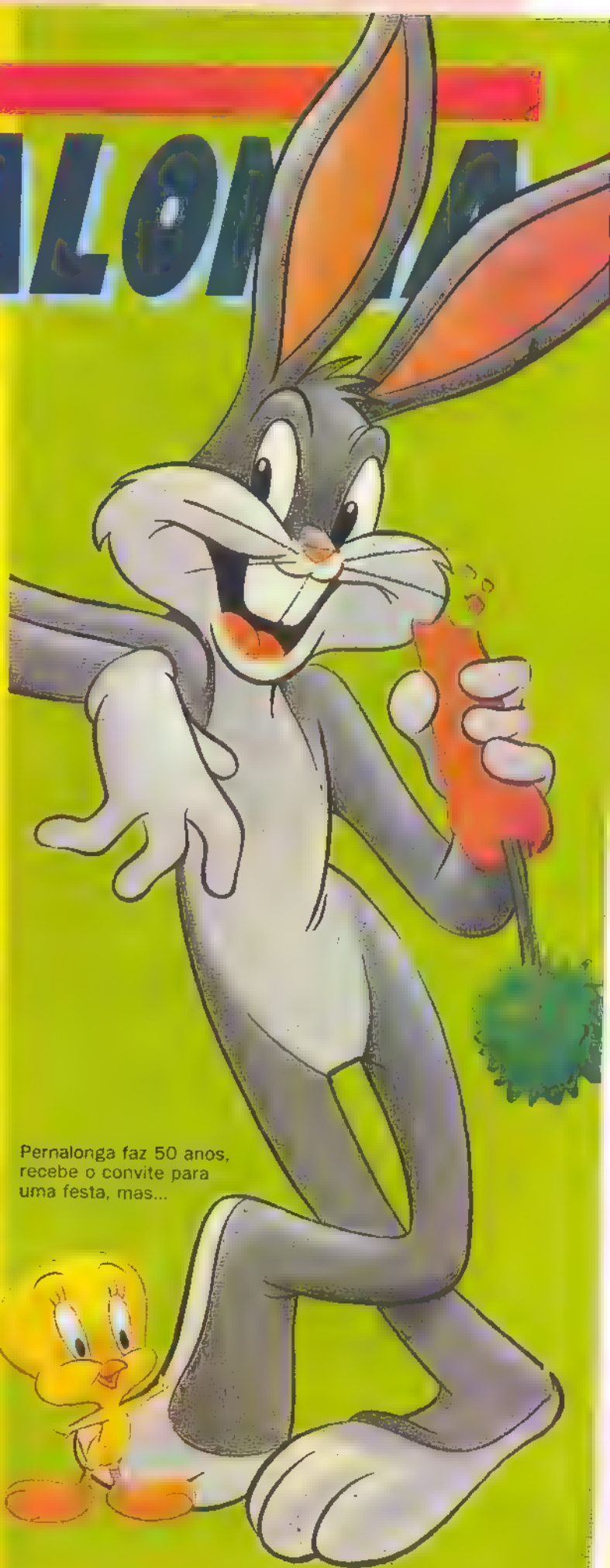
o tempo que você ainda tem para terminar a fase. Apertando a pausa, aparece um quadro que mostra os objetos que você conquistou e que podem ser úteis.

Nesta fase da Amazônia, desça pelo primeiro cipó, bata no objeto parecido com um carretel, em direção ao ídolo. Suba nele e dê um superpulo. Pule novamente e vá por cima da tela, em frente do placar. Lá você encontra 5.000 pontos e força dentro dos baús. Volte, e o ideal é retornar à superfície pelo mesmo caminho. Com a moeda de símbolo "M" você conquista invencibilidade por algum tempo. O quarto cipó é correto para você subir e conquistar mais pontos.

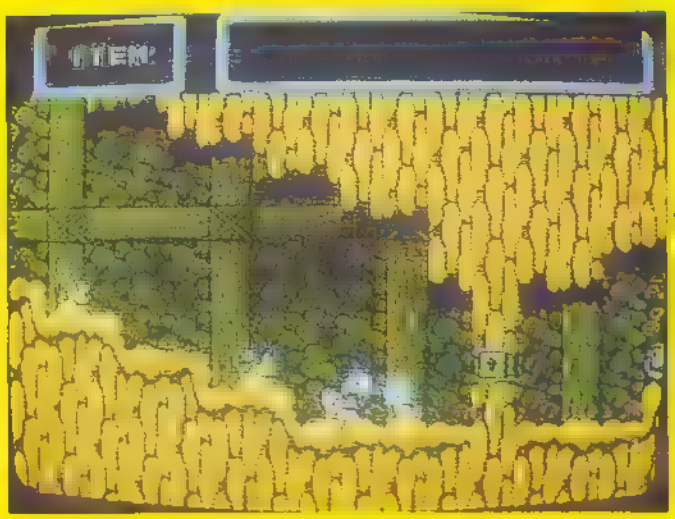


Na Transilvânia, os controles têm as mesmas funções. Você está no castelo e enfrenta os patos-caveira e fantasmas. Pegue a mensagem com Patrícia. Suba na primeira corda que encontrar pelo caminho. Para matar o macaco, atire sobre ele o "carretel". Pegue a mensagem com o Huguinho. Os patos-múmia são mortos batendo na bola de ferro. Dos caixões saem fantasmas ou força.

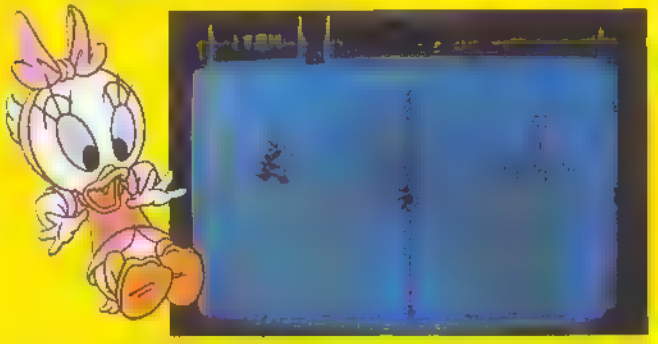
No espelho, existe uma passagem secreta que dá em um carrinho de mina. Cuidado, pule antes de ele cair no buraco.



Pernalonga faz 50 anos, recebe o convite para uma festa, mas...



Nas Minas Africanas você enfrenta, logo de cara, algumas lesmas. Logo após, você encontra o Zezinho. Atrás dele está uma porta, que você não vai conseguir abrir, a chave está na Transilvânia. Zezinho lhe teletransportará até lá. Para pegar essa chave, você deve entrar no primeiro espelho. Abra o baú, pegue a chave ■ entre no segundo espelho. Volte para as minas africanas e recomece o game.



No Himalaia, o superpulo não funciona, já que você está na neve fofa. Cuidado com os bodinhos, dos quais você só vê os chifres. Desça ■ primeira corda. Procure cair lentamente e parar no primeiro túnel de gelo próximo ao mestre, um urso polar. O gelo é escorregadio.

A fase da **lua** é ■ mais longa. Lá existem dois mestres ■ dois tesouros. A chave mais importante nesta fase é a UFO, com ela você pega o rádio para chamar seu robô aliado e poder derrotar o mestre. Para tudo correr bem, suba na primeira corrente e vá para a direita. Suba mais uma corrente.

Este game é de tirar o fôlego.

HAPPY

O jogo para Nintendo foi criado em comemoração dos 50 anos de Pernalonga (Bugs Bunny). Ele recebe um convite de seu fã-clube para uma festa. Só que o coiote resolve impedi-lo de chegar até lá, ajudado por outros personagens com ciúmes. Pernalonga dá uma de Super Mário e sai caminhando pelo mais louco dos mundos.

Você começa com três vidas. Com o botão A você salta. Com o botão B dá marteladas. Saltando sobre os símbolos com cenoura, eles se transformam em símbolos da Warner Bros. Quanto mais cenouras você tiver, mais chances de ganhar vidas, no estágio intermediário, você vai ter. Os primeiros inimigos são caixas de sabão, que soltam bolhas mortais. Cuidado com o martelo com perninhas. Quando o Pernalonga é atingido, fica com dor de cabeça e não consegue revidar. No painel, no canto esquerdo, a quantidade de cenouras ■ os corações indicam a força. Acertando nas bolinhas peludas e voadoras, você conquista corações (força). O mestre deste **1-1** é o Patolino. Pule nos cenourões, que se transformam em balão, e mude de fase. Na fase bônus, você aposta cenoura, faz seqüências de números e ganha vidas. Quatro em uma linha lhe dará cinco vidas, por exemplo.

No estágio **1-2** surgem outros inimigos e desta vez umas loucas minhocas, que são imortais. No fim da tela, você tem um elevador para descer. Cuidado com as pedras que saem das tocas de coelhos, elas lhe tiram força. Pule dentro delas quan-

do a pedra tiver retornado. Essas tocas são passagens secretas. O mestre desta fase é o Piu-Piu, e está escondido atrás da moita. Vá perto dela e retorne rapidamente. Só assim, ele sai do esconderijo. Derrote-o com duas marteladas. O cenourão-balão cairá do céu.

Estágio **1-3**. Aqui você tem outra novidade, pedras que caem do céu. Espetos que surgem do chão e gangorras. Fique em uma das pontas e com uma martelada você terá um supersalto. Algumas pedras despencam, se ficarmos muito tempo parados. Você reencontra o Patolino. Para passar esta fase você não precisa derrotá-lo. Basta pular sobre o cenourão.

No estágio **1-4** você encontra um número maior de passagens secretas. Cuidado com os relógios que estão passeando pela tela. O inimigo nesta fase é o coiote. Três marteladas serão necessárias. O estágio bônus muda, desta vez você precisa dar marteladas na cabeça das doninhas que saem de buracos no chão.

Estágio **2-1** é um deserto, onde muitas vezes o chão desmorona. Seja rápido. Cuidado com as cascatas de areia movediça. Para passar uma delas, você precisa pular sobre a pedra que despenca do céu, e logo depois saltar para a margem. Cuidado com os tiros de uma arma muito estranha. Com uma martelada você a destrói. Entre na chaminé e enfrente o Patolino. A fase bônus volta a ser a dos números.

No estágio **2-2**, você tem duas dificuldades adicionais, os terremotos e os tufões. O Piu-Piu desta vez está escondido atrás da nuvem. Uma dica, você muda a música quando pula sobre o cubo que tem uma cerejinha. A música toca até você ser atingido novamente.

Estágio **2-3**, você pode destruir as esfinges com um martelo e pegar as cenouras que estão enterradas. Nesta fase você não tem mestre. O cenourão está enterrado sob uma pilha de pedras.

Estágio **2-4**. Nesta fase o mestre está escondido em uma chaminé, na parte superior da tela. Não é muito fácil chegar até lá. Cuidado, desta vez você vai enfrentar o Pirata rabugento que dá tiros. A fase bônus é novamente a das doninhas.

O estágio **3-1** é nas montanhas. Desta vez você tem sapinhos pelo caminho, além dos conhecidos inimigos. A maioria das rochas suspensas despencam. Você tem ainda lava vulcânica para atrapalhar. Surgem também bolas de fogo saindo pelos buracos dos abismos. Daqui para frente, a jornada é sua e do Pernalonga. Divirtam-se e tentem chegar até a festa.

Piloto: Wladimyr Cruz
Assessoria técnica: Tilty's Video & Game
Rua São Felipe, 200-A - Tel.: (011) 293-6569

Street Fighter: Batalha interplanetária.

MINI
Ação e aventur

por Marcos Petrucelli/Fotos Cristovam Avlis

Há muito tempo, quando o videogame eram apenas os telejogos onde uma bolinha ficava pulando de um lado para outro, já se viam nas mãos de muitas crianças os minijogos. Havia até os jogos de mão. Era comum estarmos dentro de um ônibus e encontrar uma pessoa apertando insistentemente os botões do relógio não para ver o dia ou as horas, mas para ganhar pontos.

Hoje, os minigames estão de volta e com força total. Não, não são os portáteis como Game Boy, Game Gear, Lynx e outros. São mini mesmo, daqueles que até camelôs vendem nas esquinas. Mas, para garantir a qualidade desses joguinhos, a Tec Toy lançou três séries de minigames para gamemaníaco nenhum botar defeito. Muito pelo contrário. Assim como os portáteis já citados que vem fazendo sucesso, pois podem ser levados para todos os cantos, esses minigames também têm as mesmas vantagens.

Os minigames da série Master são os mais procurados. O "Master" no nome não está por acaso. São jogos já existentes para o sistema Master System e que agora cabem no bolso. Um dos destaques é o jogo "Mega Man 3". Pode parecer estranho, já que esse título foi lançado para game doméstico pela Nintendo, mas a Tec Toy também possui os direitos do jogo produzido pela Capcon, a Softhouse. Há ainda dois outros títulos muito bons: "Pit Fighter", um jogo de luta onde o jogador utiliza golpes incríveis, e "Street

TV Manchete - Divulgação

GAMES
na palma da mão

Ajude a Mônica a recuperar o coelho Sansão.

Fighter uma batalha interplanetaria com muita ação.

Os mais chegados em esportes têm com o que se divertir. Os jogos da série Sports são interessantes e, com exceção do "Hard Drivin'", uma corrida de automóvel parecida com outros jogos, há títulos cujos esportes não são nada comuns. "Skeet Shoot", por exemplo, é um jogo de tiro, mas (quem diria?) o alvo são pratos voadores. Muito legal. Já "Speed Boat" é uma competição de barcos, onde todo cuidado é pouco. Se não prestar atenção, o jogador pode cair do barco e perder a posição.

Mas a grande novidade, sem dúvida, são os minigames infanto-juvenis. De um acordo feito entre a Tec Toy e os estúdios Maurício de Sousa, foram lançados dois jogos com os personagens mais famosos do Maurício. Num deles, Cebolinha participa de uma luta com o Capitão Sujo. No outro, Cebolinha e Cascão estão juntos, infernizando a vida da Mônica. Eles roubaram o coelho Sansão da garota e o jogador deve ajudá-la a recuperar o dentuço.

São ao todo 33 títulos de minigames todos divertidos e com muita aventura. O charme desses jogos é que foi colocado um fundo com cores na tela. É claro que não tem nada a ver com a tela do Game Gear, com mais de três mil cores, mas até que eles passam a impressão de game colorido. Uma sacada muito inteligente.

DICAS & ESTRATÉGIAS

YO! NOID
Nintendo
[illegible] gelada da segunda fase, pule sobre ela. Você [illegible] encontra um jogo especial e ainda conseguir um continue a mais. No parque de diversões você [illegible] um cavalinho com um inimigo escondido em baixo. Suba no cavalo e dê tiros para ganhar um [illegible]

BOOMER'S ADVENTURE
Nintendo
[illegible] 11: REMORA [illegible] NORCA. Estágio 24: ELYTRON e KURZER. Estágio 25: GILA. Estágio [illegible] HYDRA. Estágio [illegible]

THE IMMORTAL
Nintendo
[illegible]

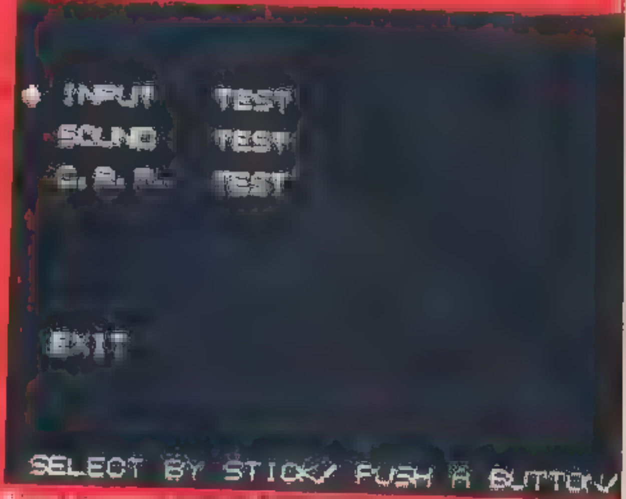
METAL FIGHTER
Nintendo
[illegible] diferente.

SELECT	ESTÁGIO
X5	6
X4	5
X3	4
X2	3
X1	2

ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF
Mega Drive

[illegible] com US$ 310.000 [illegible]

SWORD OF VERMILION
Mega Drive



[illegible] A, B, C [illegible]

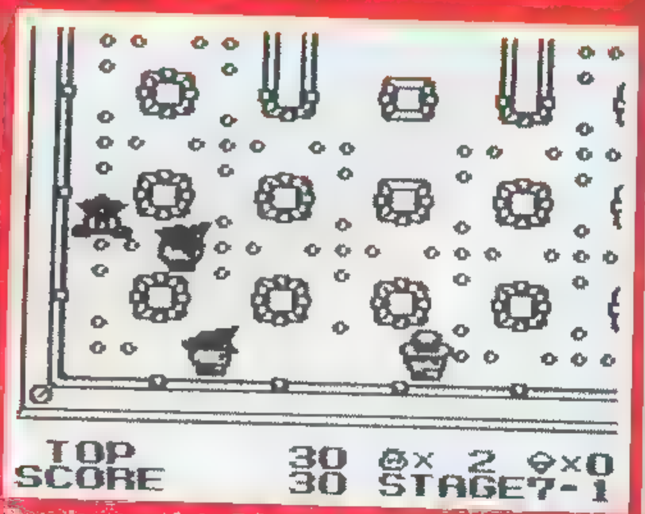
ADVENTURES OF LOLO 3
Nintendo
[illegible] o código PLPX [illegible] PYPL [illegible] secretas [illegible] PRGA, PROS, PROU, [illegible]

DINOWARZ
Nintendo
[illegible] Level 1: [illegible] Level 2: [illegible] Level [illegible]

SOLAR JETMAN
Nintendo
[illegible]

MISSION: IMPOSSIBLE
Nintendo
[illegible]

[illegible]
Game Boy



[illegible] no estágio 7-1, dê: A, A, B, B, A, B, B [illegible]

TV Manchete - Divulgação

MASTER SYSTEM E MEGA DRIVE

OS GAMES QUE FIZERAM A CABEÇA DA MOÇADA

por Marcos Petrucelli

O ano de 1991 foi marcado por muitos lançamentos importantes, aqui no Brasil. A Tec Toy, que distribui os games dos sistemas Master System e Mega Drive, deixou para setembro e outubro seus melhores títulos. Na verdade, os cartuchos foram divulgados durante estes meses, mas eles foram colocados aos poucos nas prateleiras das gamelocadoras. Em dezembro, novos jogos foram lançados. A seguir, você acompanha os comentários e algumas dicas importantes sobre os jogos que fizeram mais sucesso e ainda estão fazendo. Não só aqui, mas também lá fora.

CAPITAIN SILVER

MASTER SYSTEM

O capitão do título deste jogo é um terrível ■ sanguinário pirata, que está à procura de um valioso tesouro escondido. O mais incrível é que ele está morto. Isso mesmo, "mortinho da silva". Na verdade, é o fantasma do Capitão Silver que está à solta. Mas há um destemido garoto, Jack Avery, o único que consegue encarar o pirata, mesmo sabendo que muitos homens morreram ao tentar enfrentar o fantasma de Capitão Silver.

Se o jogador não tiver medo de fantasmas, esse game garantirá diversão do começo ao fim. Jack tem em suas mãos um velho mapa ■ com ele você vai chegar ao local onde está escondido o tesouro perdido. Mas nem tudo é brincadeira. No meio do caminho, muitas coisas acontecem. Jack vai cruzar com inimigos, mortos e vivos. E, por incrível que pareça, os mortos dão muito mais trabalho.

O jogador precisa, nessa aventura, lutar muito bem com a sua espada. Isso faz com que o jogador tenha cada vez mais poderes para enfrentar qualquer inimigo. Depois de algumas batalhas, você poderá até ficar invisível por um breve momento. Isso facilita seus ataques ou fugas, se o inimigo for muito perigoso. Depois de seis fases emocionantes, você se encontra com o Capitão Silver para uma dura batalha: ou você fica com todo o tesouro, ou então o capitão é quem fica com ele e você ainda vai parar no mesmo lugar que os outros homens pararam quando enfrentaram o capitão. No fundo de uma cova.

DICAS E ESTRATÉGIAS PARA O CAPITAIN SILVER

O JOYSTICK: O botão direcional oferece três comandos importantes. Move o garoto Jack para todas as direções, faz Jack subir ■ descer as escadas, agachar e ainda andar nessa posição. O botão 1 inicia a partida ■ faz o herói saltar, quando necessário. O botão 2 também pode iniciar o jogo, ■ faz Jack atacar com a sua espada poderosa.

DICA ESPECIAL: Fique atento à maneira com que os inimigos atacam. Há um padrão em todos eles, e você deve decorar esse padrão. Assim fica fácil derrotar cada um. Um toque especial é conseguir acumular o maior número possível de vidas extras durante a partida. Sempre que você acabar com um inimigo, aparece uma carta. Há vidas nessas cartas. E no final, quando enfrenta o Capitão Silver, você vai precisar de todas essas vidas. Você também deve controlar os gastos. Use todo o dinheiro que ganhar para o que for realmente necessário.

OBS: *Cartucho de 1 mega, para 1 jogador.*

DANAN

MASTER SYSTEM

Este é um jogo de ação. A história se passa num planeta muito distante chamado Gian, mas bastante parecido com a Terra. Há 18 anos, um ataque aéreo destruiu o planeta inteiro, mas restou um único sobrevivente. Seu nome é Danan. Ele é muito forte e corajoso, graças a um homem das selvas, Jimba, que o criou desde quando era apenas um bebê.

Tudo parecia muito tranqüilo, quando Danan volta de uma caçada e encontra seu amigo Jimba ferido. Pouco antes de morrer, Jimba consegue dizer a Danan algumas poucas palavras. Danan deveria procurar o velho profeta, para que ele indicasse o caminho para encontrar o responsável pelo ato covarde: o abominável Gilbas.

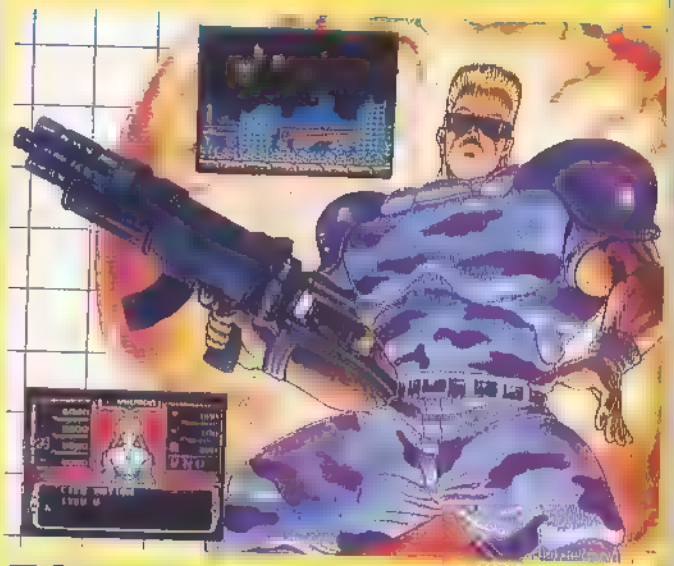
Danan percorre quatro fases, enfrenta diversos perigos, até encontrar Gilbas e vingar a morte de seu único amigo e poder viver em paz. Para derrotar Gilbas, Danan precisa encontrar três objetos. Eles garantirão energia suficiente para a luta final.

DICAS E ESTRATÉGIAS PARA DANAN

O JOYSTICK: O botão 1 faz Danan atacar com a faca, avança as telas de mensagens (leia a dica especial) e sai da tela de seleção. O botão 2 faz Danan saltar. Quando Danan estiver preso pelas patas da águia, esse botão faz a ave soltá-lo. Nos momentos em que Danan estiver nadando, o mesmo botão 2 faz o jovem subir à superfície e respirar. E também acelera as telas de mensagens e escolhe um item selecionado. Já com o botão direcional, Danan poderá se mover para todos os lados, subir e descer pelas escadas, ficar agachado, selecionar o animal na tela de seleção e atravessar portas.

DICA ESPECIAL: Não deixe de pegar todos os objetos que aparecem no caminho. Especialmente os itens de comida e estrelas. Você vai precisar deles para ter energia, quando for enfrentar o vilão. Procure também as garrafas de elixir e guarde pelo menos duas delas para derrotar Gilbas. Elas contêm um volume muito grande de energia. Atenção: não fique sem ler cada mensagem que aparecer na tela. Pode não parecer, mas elas contêm dicas importantíssimas para encontrar objetos de energia.

OBS: *Cartucho de 2 mega, para 1 jogador.*



FORGOTTEN WORLDS

MASTER SYSTEM

A tradução do título deste jogo já nos diz muita coisa: ele quer dizer "mundo esquecido". É que, há muito tempo, o planeta era muito bonito, habitado por seres humanos que viviam tranqüilos, numa verdadeira harmonia. Até que um dia estranhas naves espaciais aparecem no céu. Dentro delas, seres alienígenas muito fortes não têm nenhum trabalho para derrotar a resistência do planeta. Como os habitantes nunca precisaram lutar, tornaram-se alvo fácil para os extraterrestres.

A primeira coisa que os invasores fizeram foi destruir completamente os meios de comunicação do planeta. Depois, escravizaram todos. As pessoas estavam sofrendo com tudo aquilo.

Eis que surge uma esperança. Um grupo de homens corajosos resolveu preparar dois meninos, a fim de transformá-los em guerreiros. Os meninos começaram a treinar golpes de luta e utilizar armas de várias espécies. Nesse jogo, a rapidez é o ponto forte. Os meninos devem ser ágeis. Todos os inimigos precisam ser exterminados, destruídos. Não há descanso, a não ser na loja, onde os garotos vão renovar seu poderio de armas e munição. Forgotten Worlds já fez sucesso nas casas de fliperama e possui uma versão para Mega Drive.

DICAS E ESTRATÉGIAS DO FORGOTTEN WORLDS

O JOYSTICK: Começando pelo direcional. Este botão de comando move os guerreiros em todas as direções e seleciona o item desejado na loja. Com o botão 1, o jogo pode ser iniciado (com o botão 2 também). Pressionado, este botão faz os meninos girarem no sentido contrário do relógio. E ainda confirma a seleção de objetos feita na loja. O botão 2, ao ser pressionado, faz girar no sentido do relógio e confirma mais uma seleção na loja. A novidade deste jogo é que não é preciso apertar nenhum botão para disparar tiros. O disparo é automático.

DICA ESPECIAL: Como no jogo Capitain Silver, os inimigos possuem um padrão de ataque. Novamente, o jogador deve aprender exatamente como é esse padrão, para poder derrotá-los mais facilmente. Há várias lojas no caminho. Quando estiver em alguma delas, procure gastar o dinheiro com aquilo que for útil para a batalha. Além das armas, é

TV Manchete - Divulgação

aconselhável comprar itens como ■ Porção de Vida, Protetor, Reforçador e Kit de Energia. Esses itens garantem a sobrevivência dos meninos.

Se o jogador achar que a partida está muito difícil, anote essa dica para ficar mais simples. Coloque o joystick 2 no console e aperte o botão 1. Isso faz os meninos chegarem automaticamente à loja de itens. O jogador pode aplicar essa técnica quantas vezes tiver vontade ou necessidade. Isso só não será possível quando estiver na fase final, ■ do confronto com o chefe dos alienígenas. O jogo tem cinco fases.

OBS: *Cartucho de 2 mega, para 1 jogador.*

MYSTIC DEFENSE

MEGA DRIVE

É o tipo de game onde o jogador não quer parar até que consiga chegar ao final. Os gráficos têm um apelo visual muito forte, com cores que chamam a atenção, e a música também é envolvente. Outro detalhe é que a partida tem um número muito grande de inimigos, que vão surgindo a cada momento. E, assim que aparece um novo inimigo, as dificuldades aumentam. Você terá de defender o mundo do perigo em oito longas fases.

As forças do mal estão de volta, e lideradas pelo seu maior discípulo, Zareth, que armou um terrível plano: ele quer trazer de volta à vida o abominável bruxo do universo, o imperador das trevas Zao. Se ele já era forte, voltando à vida vai se tornar a pior doença que o mundo já viu, além de transformar todos os seres humanos em escravos.

Mas ainda há uma esperança: Joe Yamato parece que é o único homem capaz de salvar o mundo de tanto sofrimento. Ele tem muita força e principalmente habilidade para enfrentar Zareth, e assim evitar que ele traga ao mundo uma figura tão medonha quanto Zao. O que não será uma tarefa fácil, já que Joe precisa lutar com monstros, seres malignos e forças sobrenaturais.

O que irá dificultar a missão de Joe é o fato de Alexandra, uma bela princesa, estar aprisionada por Zareth no Castelo de Azuchi. Joe deve chegar ao castelo bem rápido, senão Zareth vai matá-la, arrancar sua alma e dar de presente ao demônio Zao. Joe deve tomar cuidado e usar suas mágicas com muita cautela.

DICAS E ESTRATÉGIAS DO MYSTIC DEFENSE

O JOYSTICK: Aqui o botão direcional será mais importante do que nunca. Com ele, você move a seta de seleção nas imagens START GAME e OPITIONS, muda as características apontadas pela seta na tela de OPITIONS, move Joe para todos os lados e faz com que ele agache. O botão início faz a partida começar, avança as telas de apresentação, seleciona opções da tela OPITIONS, dá um pause no jogo e reinicia. Com o botão A, o jogador seleciona a mágica que irá utilizar, com o B põe em ação a mágica selecionada e o C faz Joe saltar.

DICA ESPECIAL: Nesse jogo, Joe possui algumas mágicas. Mas somente com o tempo você vai descobrir qual será a melhor para cada situação. Não será muito difícil aprender cada mágica, pois são apenas quatro. Outro detalhe importante é prestar atenção nos movimentos dos inimigos. Assim, cada vez que eles forem atacar, você pode se adiantar e vencê-los com mais facilidade. A mágica do fogo é a mais poderosa e você deve usá-la sempre que necessário. Existe um truque para direcionar as chamas, apertando o botão D, com o direcional para cima ou para baixo.

OBS: *Para 1 jogador.*

PHELIOS

MEGA DRIVE

Mais um excelente título do Mega Drive. Trata-se de uma aventura baseada em contos da mitologia grega, com cenário interplanetário. A deusa da Lua, Artemis, foi seqüestrada pelo ditador da escuridão Typhon. E ainda por cima a transformou em estátua de pedra.

Você será Apollo, deus do sol. Apollo vai enfrentar muitos perigos, monstros mitológicos como Medusa (ninguém pode olhar em seus olhos porque senão se transforma em pedra), o poderoso Pássaro de Fogo e Giga, um demônio. Apollo conta apenas com o seu cavalo alado Pégasus e a sua espada mágica Phelios.

O cartucho tem sete fases emocionantes, onde Apollo flutua pelos perigos do céu. Só que há um pequeno problema. A espada Phelios está quebrada e dividida em sete pedaços, todos escondidos na última fase do jogo. Você vai lutar

com todos os inimigos e na última fase recuperar a espada para reaver os poderes e libertar Artemis. Apollo precisa ser rápido, pois Artemis corre o risco de ficar como pedra para o resto da sua vida.

DICAS E ESTRATÉGIAS DO PHELIOS

O JOYSTICK: O botão direcional pode mover a seta de seleção nas telas de opções, mudar a característica da opção escolhida ■ também mover Apollo e Pégasus em todas as direções. Apertando o botão início, o jogador pode avançar algumas telas no começo do jogo, entrar nas telas de seleção, iniciar a partida, dar PAUSE e reiniciar. Os botões A, B e C têm as mesmas funções: com elas você avança algumas telas no início do jogo e atira nos inimigos. Se você apertar e segurar qualquer um desses botões, ele carrega as armas. Ao soltá-los, é disparado um tiro.

DICA ESPECIAL: Durante a partida você vai descobrindo quais são os obstáculos que podem ser atravessados sem correr nenhum risco. Preste atenção para também descobrir os pontos fracos de cada monstro-chefe, para facilitar o trabalho ■ completar a missão. Um toque especial é acertar o maior número possível de corujas douradas. Elas trazem presentes muito úteis dos seus amigos. Na última fase, você vai finalmente encontrar os sete pedaços da espada mágica. Tente encontrar os pedaços na ordem certa. A ordem é a seguinte: cada pedaço tem uma letra gravada: P, H, E ■ assim por diante. Você já percebeu que irá formar a palavra PHELIOS.

OBS: *Para 1 jogador apenas.*

TV Manchete - Divulgação

SPIDER MAN

MEGA DRIVE

Titulaço do Mega Drive que não poderia deixar de ser lembrado. O Homem-Aranha é, ao lado do Super-Homem, um dos personagens mais famosos dos Estados Unidos. Ele fez muito sucesso nos quadrinhos e nos desenhos de televisão (aqui no Brasil Peter Parker era chamado de Pedro Prado, nos desenhos da TV), foi lançado nos EUA numa versão para game e agora chegou ao Brasil.

O fotógrafo Peter Parker trabalhava tranqüilamente em seu jornal, quando um dia foi picado por uma aranha afetada por radiação. Parker até pensou que iria morrer, mas o bicho lhe transmitiu poderes semelhantes ao de uma aranha. Foi esse acontecimento que levou o rapaz a se transformar no Homem-Aranha.

Parker, ou Aranha, resolveu que iria utilizar seus poderes somente para salvar ■ população da cidade de Nova York. Mas as pessoas, influenciadas pela péssima propaganda que os marginais faziam, encaravam o herói como um malfeitor. A aventura desse cartucho se constitui exatamente nesse detalhe. O Aranha deverá enfrentar o chefe de todos os vilões da cidade, Kingpin.

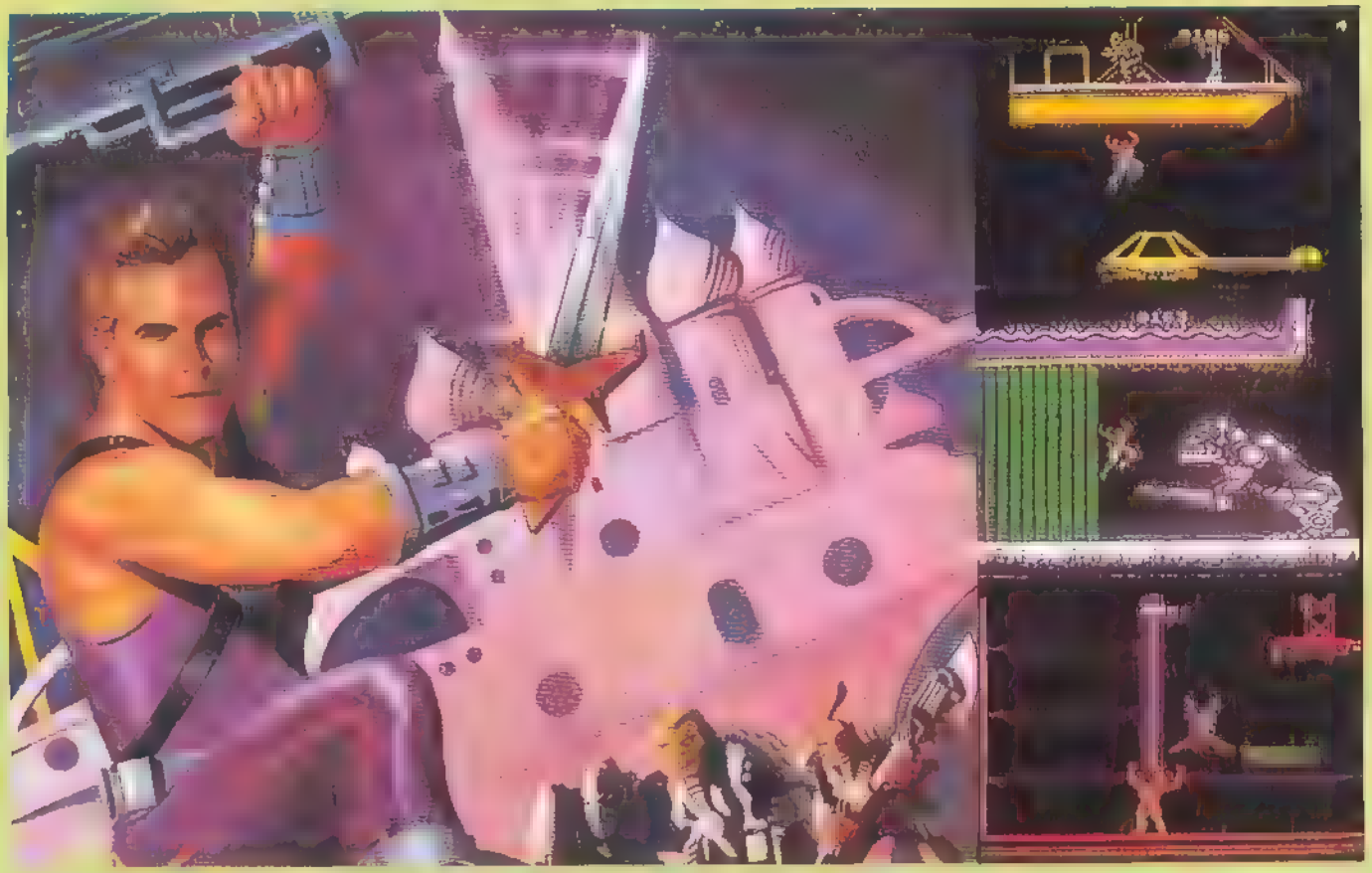
Esse homem demoníaco criou um plano terrível, para acabar de uma vez por todas com ■ reputação do Aranha: Kingpin instalou uma bomba-relógio em algum lugar da cidade ■ acusou o Homem-Aranha. Nosso herói (comandado por você) deve encontrar a bomba em apenas 24 horas e ainda destruir o vilão Kingpin. Com isso você estará salvando toda a população ■ mostrando que é realmente uma pessoa que quer combater o crime.

DICAS E ESTRATÉGIAS DO SPIDER MAN

O JOYSTICK: Em o Homem-Aranha os comandos do controle são indispensáveis. Se utilizados corretamente, a partida terá um andamento muito melhor. Com o botão direcional o jogador pode mover o marcador nas telas de opções, mudar as características da opção em destaque, mover o Aranha para os lados e fazê-lo andar agachado. O botão início, além de servir para começar o jogo, dá o pause (para entrar numa das opções) e reinicia o jogo. Mantendo o botão A, pressionado é lançada a teia (para direcioná-la é só ir apertando o botão D). Para dar socos use o botão B. Quando o Aranha estiver agachado, use o ■ para dar chutes. Com o C, o Aranha pula. Atenção nessa dica: aperte ■ botão D e o C (juntos) duas vezes que o Aranha gruda na parede. Mantenha o C apertado ■ movimente o herói com o D. E ao apertar o botão C simultaneamente com o A, o Aranha vai se pendurar na teia ■ balançar.

DICA ESPECIAL: Fique atento a todos os comandos do joystick. No começo é um pouco complicado, mas só a prática vai garantir um bom desempenho. Quando o jogador estiver sabendo exatamente como funciona cada comando, não deixe de usá-los em nenhum momento. E tome muito cuidado com os inimigos. Eles atacam para valer. Fique de olho nos policiais, porque eles também estão atrás do Aranha. Assim que você derrotar um inimigo, pegue a chave que ele carrega. Todos possuem uma chave, e elas serão úteis para desarmar a bomba-relógio. Outro detalhe: a cada inimigo derrotado, você deve se transformar no Peter Parker e tirar uma fotografia da cena e levar para o jornal.

OBS: *Para 1 jogador apenas.*



STRIDER

MASTER SYSTEM

Esse game se inclui no gênero Arcade Games. Ele já fez muito sucesso nas casas de fliperama e possui uma versão para Mega Drive. O cartucho foi considerado o melhor "Jogo do Ano" nos Estados Unidos. Ele também possui 4 mega de memória, apresentando excelente trabalho gráfico. O jogo se constitui em cinco fases, mas estas divididas em vários setores. Tudo começa no século 21, quando a Terra passou a sofrer diversos ataques de criaturas insólitas. Ninguém sabia ao certo quem eram esses seres e muito menos de onde eles vinham. A única coisa que se sabia era que toda a população estava sofrendo com os ataques.

Levou muito tempo até que descobriram o verdadeiro responsável pelo terror que a Terra vinha passando. Havia um homem muito perigoso, o Grande Dr. Meio, considerado um gênio do mal. Ele morava numa estação interplanetária, situada em algum lugar entre a Lua e a Terra. Antes de iniciar seus ataques à população terráquea, o Dr. Meio fez um estudo minucioso dos hábitos dos seres humanos. Assim, criou as mais horríveis criaturas mutantes, que aos poucos foram conquistando o planeta.

Mas como de hábito, e o Dr. Meio esqueceu de pensar nisso, havia um grupo de soldados valentes especializados em combates. Eles eram conhecidos como Striders. Foi feita uma seleção entre os Striders, e um deles foi escolhido para a missão de acabar com o Dr. Meio. Seu nome é Hiryu, o mais novo dos soldados, mas também o mais corajoso. Nesse jogo, você comanda Hiryu e deverá ajudá-lo a destruir o maior número possível de mutantes. Num período de tempo bastante curto. Hiryu estará armado com uma espada de plasma, mas o que vai contar mesmo é a sua força.

DICAS E ESTRATÉGIAS DO STRIDER

O JOYSTICK: O jogador deve saber exatamente como funciona cada comando desse game. Com o botão direcional, será possível mover Strider para todos os lados, inclusive para cima e para baixo. Com o mesmo botão, você direciona as cambalhotas de Hiryu nas diagonais superiores e também direciona as suas escorregadas nas diagonais inferiores. O botão 1 pode iniciar a partida (o botão 2 também), avançar algumas telas de apresentação e fazer Hiryu atacar com a espada de plasma. Já com o botão 2, além de avançar telas de apresentação, você pode fazer Hiryu saltar. Para fazer Hiryu escorregar ou dar as cambalhotas, aperte o botão 2 simultaneamente com o botão D.

DICA ESPECIAL: Preste atenção no alto da tela, onde aparece o score de tempo. Perceba que ao iniciar a partida surge a indicação 99. Esse número vai decrescendo com o andamento do jogo. Já deu para entender que esse será o tempo de cada fase. Portanto, seja rápido para terminar a missão. A dica é escolher com atenção a sabedoria cada movimento, além de procurar os caminhos mais curtos e seguros para chegar ao final. Cada vez que uma etapa é terminada, o contador volta ao número 99. Fique atento também aos mutantes. Eles atacam pelos dois lados, às vezes dão um único tiro e, outras vezes, o tiro múltiplo. Sendo assim, tome cuidado para não ser atingido por uma bala perdida.

OBS: *Cartucho de 4 mega, para 1 jogador.*

METR

Este é um game para Nintendo da série "Adventures". Uma aventura especial, repleta de armas e recursos para enfrentar uma horda de inimigos como nunca se viu.

A HISTÓRIA DE METROID

No ano 2000 da História do Cosmos, representantes de muitos planetas distantes estabeleceram um Congresso, chamado Federação Galáctica, iniciando uma era de prosperidade. A troca de culturas e de progresso de cada civilização era feita através de milhares de navios interestelares. Porém, piratas espaciais resolveram acabar com esse período de paz e progresso, e começaram a atacar as naves da Federação. Foi, então, criada uma Polícia da Federação Galáctica, onde se alistaram os maiores guerreiros que tinham coragem de enfrentar os piratas. Estamos agora muitos anos à frente e os piratas espaciais atacaram o espaço profundo ■ abriram uma cápsula que continha uma desconhecida forma de vida do Planeta SR388. Esta forma, Metroid, está em um estado de animação suspensa. Os piratas a multiplicam ■ a usam como arma para destruir as formas de vida da Federação.

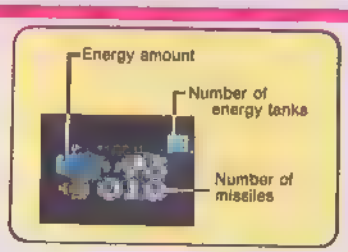
Como única ■ última tentativa desesperada, a Polícia da Federação Galáctica tenta penetrar nas defesas dos piratas e destruir o malévolo chefe da organização inimiga, Mother Brain (Célebre Mãe). O escolhido para missão é o destemido Samus Aran. Ele é um ciborg, um homem com armamentos e funções vitais ampliadas por sofisticados equipamentos que estão transplantados em seu corpo. O conjunto de aparelhos lhe dá superpoderes.

O Planeta Zebes é uma fortificação natural. Complicados labirintos de pedra e aço escondem muitos perigos. Samus invade Zebes e irá, com sua ajuda, destruir o Metroid e os vilões, comandados por Mother Brain. É a única forma de salvar a Galáxia.

O HERÓI SAMUS E SEU

Sabemos que Samus precisa derrotar os "Chefinhos" e depois o Chefão. Para isso, você conta com os seguintes controles:

- Direcional para cima - Usa sua arma para atirar nessa direção
- Direcional para direita ou esquerda - Samus se move nessa direção
- Direcional para baixo - Samus

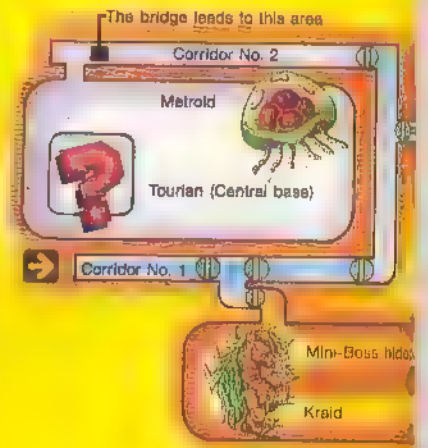


O SEU PLACAR

Indica primeiramente a quantidade de energia que você tem para usar. O número de tanques de energia conquistado e o número de mísseis que você tem de reserva. Para capturar a energia, você derrota os inimigos e surge na tela uma bola azul. Um tanque de energia é composto de 99 bolas.

CONHEÇA O MAPA DE ZEBES

No mapa você pode aprender os caminhos da fortaleza. Os "Chefinhos" (Mini-Bosses) têm seus esconderijos em Brinstar e Norfair. Encontre-os e destrua-os para poder construir a ponte do corredor, que leva para dentro de Tourian, e conquistar a base central, onde está escondido Mother Brain. Três tipos de portão irão impedir seu acesso. O azul se abre com um tiro. São cinco mísseis para destruir os vermelhos e dez para abrir os outros.

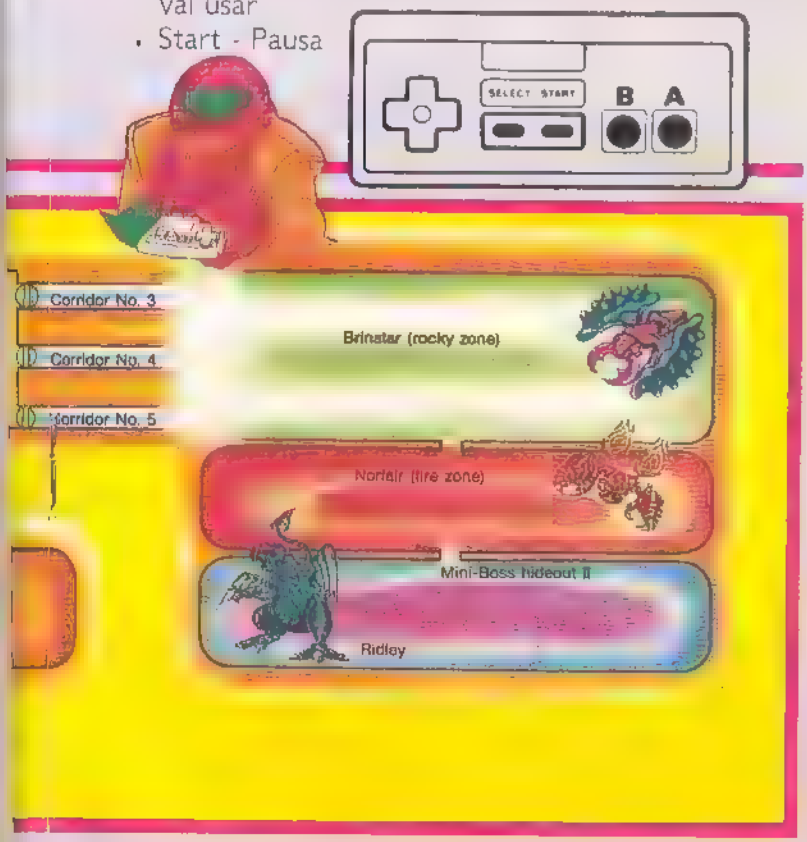


TV Manchete - Divulgação

CONTROLES

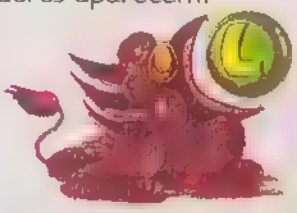
se transforma em uma bola humana e sai rolando

- Botão A - Pulo
- Botão B - Atira balas ou mísseis
- Select - Para selecionar que tipo de bala ou míssil vai usar
- Start - Pausa



COMO CONQUISTAR PODERES

As salas da fortaleza escondem muitos ítens de poder. Encontre as salas ■ atire nas bolas de cristal que estão nas estátuas. Só assim os poderes aparecem.



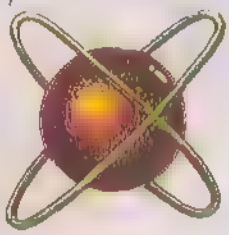
Long Beam
O tiro longo. Ele prolonga a distância normal do tiro. Ajuda muito nos tiros de gelo e em ondas. Muito útil para atacar inimigos distantes.

Ice Beam
Tiro de gelo (congelamento). Ele permite que você congele o inimigo temporariamente. Pode ser usado juntamente com o tiro longo, mas não em ondas. Quando você congelar o inimigo, pode subir sobre ele.

Wave Beam
Um tiro em onda, mais forte que os tiros normais. Se você tem tiro longo, ele se transforma em onda.

Screw Attack
É superpoder, um ataque de pressão que prolonga seu vôo. A armadura de Samus brilha durante esse tipo de ataque.

High Jump
Com essas botas, Samus conquista um superpulo, proporcionando-lhe um poder de salto uma vez e meia do normal. Pular muros altos para conseguir chegar às novas zonas deixa de ser problema.



Varia
Aumenta seus poderes de resistência (invencibilidade) ■ reduz para metade o consumo de energia quando é atacado pelo inimigo. É útil no combate aos inimigos mais difíceis.

Maru Mari
Samus diminui de tamanho e gira como uma bola. É útil quando se viaja por corredores estreitos e pode ajudá-lo quando a energia estiver no fim.

Bomba
Pode-se usar a bomba enquanto Samus rola. Use o botão B para atacar o ini-

migo com a bomba. Ideal para derrubar barreiras. Atenção, você precisará das bombas quando for escapar do Metroid.

Energy Tank
Estes são os famosos Tanques de Energia. A energia está guardada neles. Você pode conquistar até 6 unidades. Cada uma delas tem 100 unidades de energia. Fique atento.

Missile Rocket
Existe um estoque de foguetes-míssil. Cada um deles dá um poder de cinco unidades. Derrote os inimigos e pegue os mísseis. Você pode estocar um máximo de 255. Aperte o select para selecionar os mísseis, e para atirar pressione B.

INIMIGOS QUE ESTÃO NA FORTALEZA DE ZEBES

EM BRINSTAR

Mellow
Essas criaturas podem atravessar os muros. Gostam de atacar em grupos.

Zeb
Ocasionalmente voam dos buracos de ventilação. Um tiro destrói os amarelos e são precisos dois tiros para destruir os vermelhos.

Zoomer
Ferozes criaturas, que borrifam um líquido mortal através de suas pernas. Podem se mover pelo chão ou subir pelas paredes. Existem dois tipos: os vermelhos são menos poderosos que os amarelos.

Skree
Eles se fixam no teto e ficam à espera de Samus. Quando ele aparece, eles giram e descem para atacá-lo.

Ripper
Essas estranhas criaturas não têm cérebro. Elas simplesmente voam ao redor das linhas.

Waver
Poderosos inimigos que se agitam irregularmente. Atire neles ou eles atacarão.

Rio
Fortes e bonitinhos, descem zumbindo para atacar Samus. Aparecem das paredes altas. Os vermelhos são mais fortes que os amarelos.

NOS ESCONDERIJOS DOS MINI-BOSSES

Memu
Atravessam paredes e pedras. Atacam em grupos. São os inimigos mais fracos fora do esconderijo. Suba e destrua-os.

Geega
Eles saem pelas tubulações e voam de lado. Existem dois tipos, sendo os marrons mais fortes.

Skree
Eles usam suas asas como perfuratrizes. Descem do teto e atacam Samus. Tenha cuidado com o cascalho da pedra quando eles estiverem perfurando a rocha.

Zeela
São animais sem ossos, que se arrastam pela superfície na horizontal e vertical. Normalmente eles vivem no subsolo. O azul é mais forte.

Ripper
Criaturas lentas que não atacam, mas voam sem propósito, sempre em linha reta. É melhor fugir delas do que tentar lutar com elas.

Side Hopper
Poderosos inimigos que esperam por Samus para atacar. É um dos mais poderosos. Para derrotá-lo, você precisa de um míssil.

Kraid
Este é o cabeça do lado de fora do esconderijo do Mini-Boss. Ele atira chifres de seu estômago e das costas. Tenha cuidado com seus ferozes ataques. Se você encostar nele, perde energia.

EM NORFAI

Mella
Se movem em grupo e podem atravessar as pedras e paredes. São os mais fracos e um tiro normal pode derrotá-los.

Squeept
Eles surgem da lava e se escondem nela. É preciso de mais de um tiro normal para derrotá-los.

Polyp
São bolinhas de lava que saem pela tubulação de ar. São fracos e não têm muita força de vida.

Nova
Tem o corpo inteiro coberto por pontas de fogo. Rastejam pelo chão. Um míssil pode matá-los. Se usar tiros normais, vai precisar de 2 para derrotar os azuis e quatro para derrotar os amarelos.

TV Manchete - Divulgação

Gamet

Corpo coberto por uma carapaça resistente. Eles voam para fora da tubulação de ar. Os vermelhos têm o dobro da força dos outros.

Ripper II

São mais avançados que os Ripper simples que aparecem na Rocky Zone. Podem cuspir fogo e voam mais rápido e alto.

Dragon

São dragoes antigos que vivem na lava ■ levantam suas cabeças só para queimar Samus. Suas bolas de fogo, ou contato com eles, lhe tiram muita força.

Multiviola

Organismos de estrutura simples, que são refletidos através das paredes e saltam. São bonitos e poderosos. É difícil derrotá-los com tiros normais. São destruídos com um míssil.

Geruta

A pele desses seres pode gerar fogo e radiação. Tenha cuidado especial com os vermelhos, que são mais fortes. São as mais fortes criaturas que aparecem nessa fase.

Zebbo

Voam para fora dos tubos de ar. Um simples tiro derruba os azuis, dois para os amarelos. São os oponentes mais fracos do lado de fora do esconderijo.

Holtz

Criaturas que descem voando do teto, atacam Samus e voam de volta. Como Geruta, eles também se armam com dois chifres. São necessários tiros precisos de balas normais ou um único míssil.

Viola

São larvas de Multiviola e rastejam pelo chão. São precisos dois tiros normais para destruir os azuis e quatro para destruir os amarelos.

Multiviola

Também aparecem na região do fogo. Tem que se ter cuidado extra com eles, já que se movem muito depressa. São produtos de força do Mother Brain ■ respiram dentro da pedra derretida. Tem o mesmo poder de ataque de Holtz ou Dessgeega.

Dessgeega

Pulam docemente em Samus e atacam. É a segunda criatura mais forte fora do esconderijo, depois do Mini-Boss. É preciso tiros certeiros de balas normais ou um míssil.

Ridley

É o cabeça do lado de fora do esconderijo. Pula para dentro dos tubos de ar e sopra fogo. É uma forma de vida originária do planeta Zebes e é controlado por Mother Brain. Destrua-o e ganhe 75 mísseis.

EM TOURIAN

Rinka

É uma bola de fogo que aparece de repente na última cena. São em grande número, mas não muito fortes.

Metroid

Finalmente ele. Esse protoplasma, em animação suspensa, agarra-se sobre o corpo de Samus para sugar sua energia. Não pode ser destruído diretamente com um tiro normal. Congele-o e então atire cinco mísseis.

Zeebetite

É a fonte de energia vital para manter o Mother Brain vivo. Por ser um sistema de suporte de vida, não atacará, mas precisa ser destruído. Somente os mísseis farão esse trabalho. Um míssil não é bastante. As outras armas são inofensivas contra ele. Fique atirando mísseis ou ele pode ressuscitar.

Mother Brain

Você não pensou que iríamos mostrar como é o "Cérebro Mãe", não é mesmo? Essa mente é a base central do casulo do Planeta Zebes, a casa dos Piratas do Espaço. Sua função básica é "cultivar" metroides para conquistar o espaço. Sabendo que Zeebetite é sua fonte de energia, descobriu o ponto fraco. Mas existe outro. Use mísseis, quando você acertar o ponto certo ele guinchará.

SE VOCÊ DESTRUIR O MOTHER BRAIN...

Você conseguiu completar sua missão. Parabéns, só que espere um pouco. Uma nova mensagem chegará até a tela (demora apenas alguns segundos para chegar ao vídeo). Existe algo de grande preparado para você. É claro que não vamos ser nós a estragar ■ surpresa... só podemos dizer que o jogo não acabou.

Atenção, o tempo que você gasta para completar a missão influi muito para o seu sucesso final.

DICAS & ESTRATÉGIAS

GOLVELLIUS

Master System

Depois de estar munido com a Espada Legendária o escudo de Urusazu, Dezoito Pontos de Vida, Bíblias Maximun, o Anel da Invencibilidade, Sete Cristais, Botas para Subir e o Pingente de Ramurasu, você consegue pular todas as fases e ir direto para a última enfrentar o maior vilão. Isso se for digitado este código: W4KQ AH85 LDSX KNGJ Q5M7 2K3L 7TSF QKQL.

SHADOW DANCER

Mega Drive

Para começar o jogo na fase que quiser, aperte simultaneamente os botões A, B, C e start.

SAMURAI MASTER

Nintendo

Continues infinitos. Na tela de apresentação de os comandos para baixo, select e start.

MENDEL PALACE

Nintendo

Para conseguir estágios extras aperte o select e o start, segure-os e ligue o power, tudo de uma vez só.

STORM LORD

Mega Drive

Para ganhar mais tempo, pause o jogo e dê os comandos: B,A,A,A,C, para cima, para cima, para cima, A,A,A. Se quiser 9 vidas extras, pause o jogo e dê A,A,A,A,C,C,B,B,B,C e A.

MEGA MAN 3

Nintendo

Para ficar invulnerável. Mantenha os dois joysticks ligados, mas opere apenas o controle um, deixando os dois bem perto. Quando aparecer um buraco na fase, movimente o direcional para a direita e para baixo, no controle dois, e entre no buraco. O Mega Man ficará flutuando como um anjo. Depois aperte o botão para pular e volte à tela. Repita essa operação em todos os buracos. Em um deles Mega Man vai piscar, indicando que ele estará invisível até o final dessa fase.

JOHN MADDEN FOOTBALL

Mega Drive

		27225000
		0741000
N		0700100
		3002300
Ph		4002300
M		3722500
		4722500
B		3102300
S		5102300

		0473176
		0731000
		0431000
		0331000
		2452300
		3452300
		4452300
		5450000
		7777777

		5114500
		7302300
		4444500
		4422600
Ho		4032631
K		4034407
New		4032647

NARC

Nintendo

Para obter dois continues extras aperte na tela inicio A, B, select e depois o start.

VALIS III

Mega Drive

Para selecionar fases dê, para cima, A,B,C e start.

METAL GEAR

Nintendo

O grande problema é o último chefe. Para chegar ao final sem ter que desafiá-lo use esse password: 1111 1611 1110 1041 1616. O último chefe já vai estar destruído.

por Marcos Petrucelli / Bruno B. Grosso

TV Manchete - Divulgação

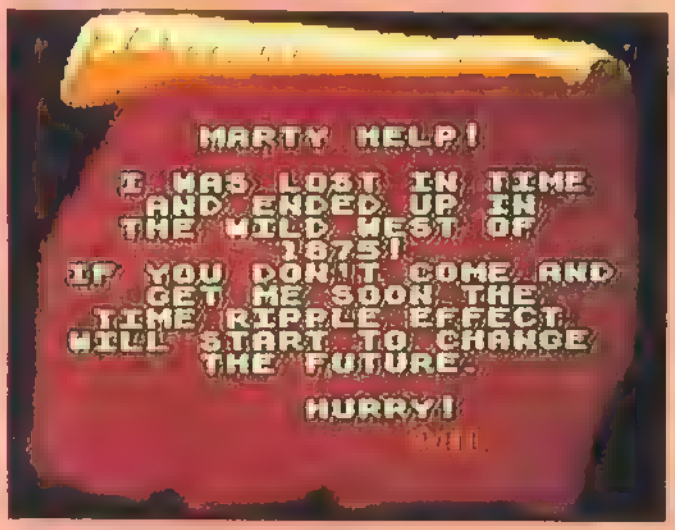
DO YOU UNDERSTAND?

Quando o conhecimento do inglês é fundamental para você curtir o game de sua preferência.

por Mvrtha Rac'z / Fotos: Cristovam Avlis

Muitas vezes a gente se empolga com um título, loca o game, leva para casa e acaba não conseguindo jogar. O problema é um só, nos falta conhecimento da língua inglesa para entender o que está acontecendo e o que as telas estão pedindo. Se para alguns esta é uma boa oportunidade de treinar seu inglês, para outros é uma dificuldade intransponível.

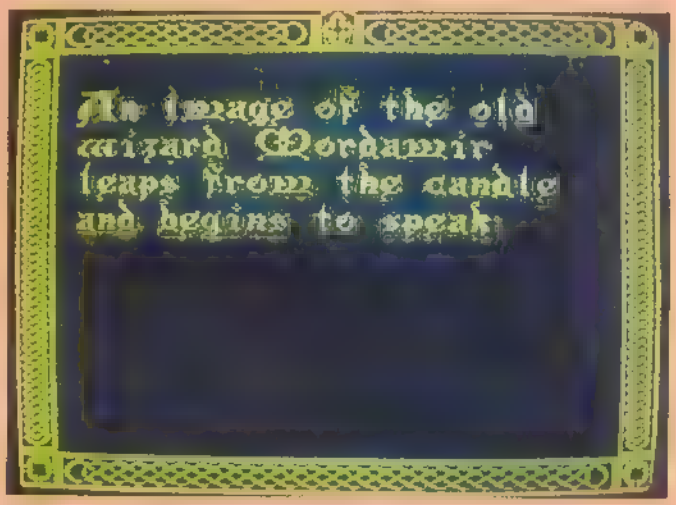
Um dos exemplos disso é o game "Back to the future II" (pra quem não sabe - "De volta para o futuro II"). Você pega o carro, programa ■ passado ou futuro, chega ao destino e sai enfrentando perigos e abismos. Provavelmente vai conseguir superar as dificuldades. Com a chave vai entrar em nova tela, e aí começam as reais dificuldades, uma vez que precisa desembaralhar as letras, escrever o nome do objeto em inglês para, aí então, poder prosseguir. Se desembaralhar as letras das palavras em português já é difícil, imagine em inglês. Pelo menos duas são mais facilmente identificáveis: skateboard ■ walkman. Se essas duas dicas lhe ajudarem a continuar jogando, procure fazer previamente uma lista dos possíveis objetos que você precisa pegar, e fazer sua tradução para o inglês com auxílio de um dicionário.



Desembaralhando letras em "Back to..."

Em "Zelda II", que já é um grande sucesso, o inglês é necessário para você pegar dicas importantes durante a jornada. Neste game, todo personagem parece ter algo a dizer. Indicam até qual a direção que você deve seguir ■ quem procurar. Outro com dicas ■ pistas é "Roger Rabbit". Neste game, se não compreender o que estão dizendo dentro das casas, você vai ficar rodando inutilmente pela cidade.

Um jogo de gráficos muito bonitos, mas com intermináveis "blablablás" é "The Immortal". Para se ter uma idéia das dificuldades que você irá enfrentar com o seu mago, além dos costumeiros "você tem o amuleto? Yes or No?", o manual do jogo tem 51 páginas.



"The Immortal": interminável blablablá...

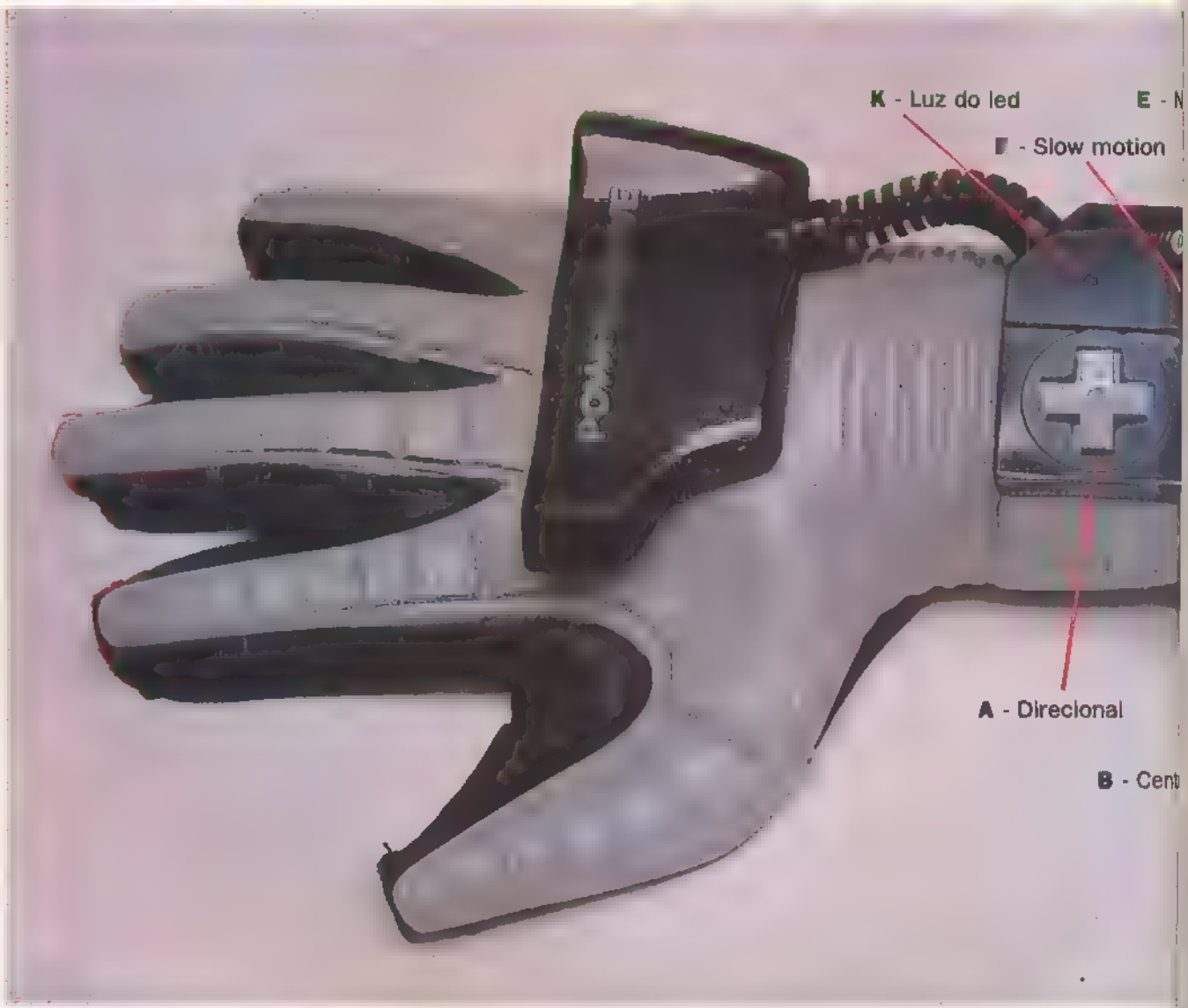
Outro jogo desesperador é "Dragon Warrior", que abre intermináveis janelas de texto, muitas vezes umas sobre as outras, com perguntas longas onde, de uma certa maneira, se arriscar um sim ou não você pode estar perdendo tudo aquilo que conquistou com a habilidade no joystick. Na mesma linha, e com menos window (janela), é "Willow", que apesar do apelo do nome do filme tem amargado a desistência por parte de muitos gamemaníacos.

Mas para quem esteja procurando justamente jogos que testem seus conhecimentos, a "Hi Tech Expressiong" produziu também para Nintendo "Win, Lose or Draw", um antigo jogo de salão que faz sucesso até hoje, inclusive em programas de auditório da televisão. Um jogador desenha um objeto e você precisa adivinhar a palavra antes que ele termine. Ou, então, desenha algo e você precisa descobrir a giria, expressão, nome de música ou filme. O genial neste cartucho é que você tem muitas opções. Pode jogar com dois grupos, mulheres contra homens, por exemplo. Tem três níveis: fácil, normal e difícil, e fases de treinamento. Com o direcional, você escolhe as letras ■ insere nas lacunas. Se você errar por uma única letra, o computador aceita. Se você errar a chanel passa para seu oponente. No Easy (fácil), qualquer um com rudimentos da língua inglesa consegue jogar.

POWER GL

Dicas para o bom funciona

por Raul Galalite

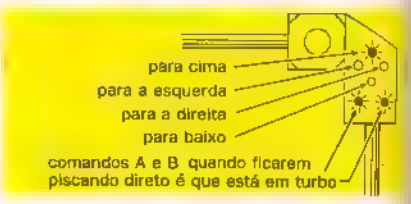


TV Manchete - Divulgação

Muita gente já falou sobre a Power Glove, todo mundo ficou curioso, mas ninguém ensinou que ela é um acessório não muito fácil de operar ■ um tanto desgastante para ■ jogador. Para começar, a luva (Power Glove) foi fabricada pela Nintendo para ser usada nos seus consoles. Testamos a luva também no console Top Game, da CCE, e seu desempenho foi normal.

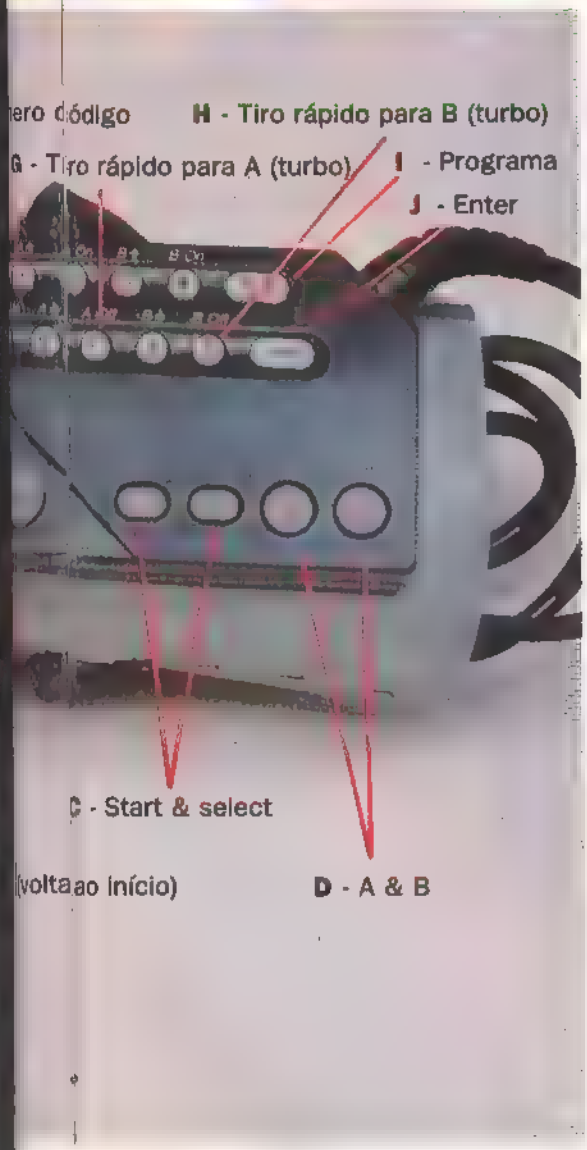
A Power Glove é formada por uma luva conectada em uma caixa de junção que por sua vez é ligada na tomada do joystick. Essa caixa de junção (Junction Box) é interligada ainda em três sensores instalados em L sobre a televisão. Nestes sensores você ainda tem um painel com luzes indicadores. Conforme você movimentar ■ luva, as luzes vão acender indicando ■ comando acionado. A alimentação de forç é via o próprio console.

A configuração desse led pain (as luzes indicativas) é ■ seguinte



OVE

nento



Os movimentos da luva são em geral os mesmos movimentos dos personagens na tela. Porém, para aproveitar mais os recursos desse acessório, você tem diversos programas. Nesta edição, vamos dar três deles em detalhe. Vamos às dicas para o bom funcionamento.

Para começar, você precisa se posicionar bem em frente da tela de tevê, na mesma altura do vídeo

Foto: Cristovam Avila

Foto: Cristovam Avila

Posição correta: em frente da tela de tevê, na mesma altura do vídeo.

para ficar na zona sensível do aparelho. O ideal é se instalar em uma poltrona de braço, uma vez que é recomendável apoiar o braço em algo. Como já dissemos, é bastante desgastante jogar mais de dez minutos.

A luva possui uma série superior de botões para programar e um joystick tradicional acoplado. Para fazer o programa é simples. Basta agir da seguinte forma: aperte o botão prog, depois aperte o número que você programar (por exemplo, o 14, aperte o botão 1 e o botão 4), pressione então enter, e depois enter novamente. Aponte para a tela. O programa estará aceito.

Se você ficar cansado e quiser jogar com o joystick tradicional, é bastante simples. Basta inserir o program 14, que já indicamos no exemplo acima.

Para alguns jogos, como os de labirinto, ou situações complicadas, como a da corrida de jatinhos na terceira fase do Batletoads, o recurso pode ser a câmera lenta. Basta você pressionar o botão 5. Para voltar ao normal, pressione o mesmo botão 5.

Você pode escolher os diversos programas através de um menu. Aprenda agora a ligar a sua luva. Plugue a luva e ligue o power do console, ela vai fazer um bip.

Pressione o programa na luva. Aperte o número que escolheu. Pressione o enter, a luva vai fazer novo bip. Aperte novamente o enter. Pressione então start ou select na luva, as luzes indicativas no sensor indicarão o funcionamento.

PROGRAMAS & JOGOS

Confira agora alguns dos programas e em que jogos eles devem ser usados. Se o jogo que você quiser operar não constar desta lista, escolha um que tenha as mesmas funções.

Programa 01 - Blades of Steel, Blaster Master, Bubble Bobble, Castlevania, Castlevania II, Simons Quest, Contra, Deadly Towers, Donkey Kong Classics, Double Dribble, Gauntlet, Gradius, Jackal, Kid Icarus, Kung-Fu Heroes, Ultra Games Metal Gear, Metroid, Mickey Mousecapade, Operation Wolf, Platoon, Racket Attack, Rampage, Robo Warrior, Rygar, Secross, Starforce, Superman, Xenophobe Sunsoft, Zelda II The Adventure of Link.

Programa 03 - Ice Hockey, Top Gun

Programa 04 - Iron Tank

Programa 05 - 1943, Alpha Mission

Programa 06 - Double Dragon

Programa 07 - Mike Tyson's Punch-out

Programa 08 - Baseball, Bases loaded, RBI Baseball.

Programa 09 - Rad Racer

Programa 10 - R.C. Pro-AM

Programa 12 - Super Mario Bros

Programa 14 - para usar os controles manuais

PROGRAMA 1

Esse programa é carregado automaticamente quando você põe a luva. Ela tem um movimento especial no dedo que deixa você mudar as direções e atirar ao mesmo tempo. Funciona bem para muitos jogos, especialmente para os que têm telas com visão lateral.

PROGRAMA 6

Este programa é para o nosso co
nhecido Double Dragon e outros
jogos similares. Com o indicador
você aciona o turbo que esmurra
Os outros três dedos são para t
turbo dos chutes. O seu polegar é
para as voadoras. Para subir e es
murrar em seguida faça um punho

TV Manchete - Divulgação

DICAS & ESTRATÉGIAS

ZOOM

Mega Drive

Para entrar numa tela de escolha de música do jogo, dê: para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, A + B. Você terá cinco opções.

BATTLE TOADS

Nintendo

Na tela de apresentação dê: para baixo, A e B, depois o start. Este truque será bem útil para o modo de dois jogadores. Quando acionado o segundo jogador também estará na tela, atrapalhando o jogo.

GHOSTBUSTERS II

Nintendo

Para começar com 30 vidas na tela de escolha de jogadores (one player or two players), pressione: para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B e A depois o start. Outra dica é o Sound Mode. Quando aparecer a tela de escolha de jogadores, pressione os botões A, B, select e start tudo junto. Este truque também serve para o jogo Super Contra.

CONTRA

Nintendo

Nas fases em que o boneco aparece de costas há um truque muito bom. Pegue o primeiro controle (o jogo tem que estar para o modo 1 player), agache e fique atirando. Em seguida, pegue o segundo controle e coloque a alavanca direcional para cima. Isso fará com que o boneco fique deitado mas a sua arma esteja atirando normalmente para cima, eliminando facilmente os inimigos.

BURNING FORCE

Mega Drive

Na tela de escolha start/option dê: B, A, B, A, C, A, A. Você terá dez vidas por continue.

SIMCITY QUEST (CASTLEVANIA II)

Nintendo

Usando esses passwords, você poderá contar com quase todas as armas do jogo e grande quantidade de energia. Note que no começo do jogo a energia não estará completa. Então vá para a direita, reponha a sua energia entrando na igreja e apertando o B em cima da madre. Para entrar no password, aperte o start, escolha a opção Password e digite o código:

PSSD FRBW ou R4N5 DVFY
JUDT 0YJ2 ou EW5V 013T

MAD MAX

Nintendo

Max, um policial errante, precisa defender sua gasolina dos inimigos. Um conselho: compre toda a gasolina que o seu dinheiro pagar logo na primeira fase. A partir disso, em três fases, você vai pilotar seu carro nas estradas e destruir todos os inimigos. Anote dois passwords, na segunda fase: MMAX, na terceira: WAST.

[illegible]

Nintendo

Para conseguir continue dê: A,B,B,A no primeiro controle.

[illegible]

Mega Drive

Seleção de fases: Coloque no console o jogo Space Harrier 2. Aperte o botão A durante a apresentação do título e aparecerá a seleção de fases. Tire o Space do console sem desligá-lo (atenção: os truques que precisam tirar o cartucho sem desligar o console podem danificar o aparelho). Coloque o cartucho do Last Battle, espere aparecer na tela a frase "Legend of the Final Hero" e aperte os botões A, B, C e start ao mesmo tempo. Aparecerá na tela Chapter 1. Movimentando o controle direcional, você faz a escolha da fase.

VOCÊ TEM ALGUM FÃ-CLUBE?
NÓS PUBLICAMOS!
Basta escrever para CINEVÍDEO/GAMES - R. Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

LINGUAGEM E GÍRIAS DOS GAMEMANÍACOS (II)

por Bruno B. Grosso

SELINHO
Selo de qualidade que geralmente não vem em fitas falsificadas.

PROBLEMSYSTEM
Apelido do antigo Atari 2600, que só dava problemas técnicos.

DICA FURADA
Quando a dica nunca existiu e alguns jogadores insistem em dizer que ela funciona.

PC: PLAYER CARACTER
É o herói do jogo, que se comanda pelo joystick.

ACT
É uma parte de uma fase. Por exemplo: Act 2, fase 3. É a segunda parte da terceira fase.

LERDO
Quando o personagem do jogo não obedece direito aos comandos do joystick e seus movimentos não são precisos.

SUPER FERA

A moda nasceu nos Estados Unidos e agora pode ser encontrada no Brasil: luvas para videogame.
As luvas "Super Fera" são feitas de lycra e têm um fecho com velcro. Retém o suor (que pode estragar o joystick) e têm proteção especial nos polegares, onde costumam aparecer calos e bolhas. Importante: não tiram a sensibilidade, nem atrapalham o jogador.
Apresentadas em tamanho único, as "Super Fera" vem acompanhadas de dois adesivos chocantes e o seu preço anda em torno de dez dólares.
Em São Paulo, elas estão sendo vendidas na locadora Mundo do Videogame: Av. Angélica, 1395 - Tel.: (011) 66-0164. Para o interior e outros estados o telefone é (011) 832-6294. Ou pelo correio: Rua Engenheiro Albertin, 201 - CEP 05068 - São Paulo, SP.

GLOSSÁRIO BÁSICO (1) para iniciantes

por Marcos Petrucelli

NES
Abreviação do nome da empresa Nintendo Entertainment System

CONSOLINHO
Maneira que vem se tornando comum quando se trata dos minigames ou dos games portáteis

GAMEMANÍACO
Expressão criada para falar daquele que, além de ser fera, é completamente "louco" por jogos

TEMPORIZADOR
Aparelho que vem pegando nos Estados Unidos. Quando ligado à TV, controla o tempo em que o videogame ficará ligado

FASE/MUNDO
Todos os jogos possuem um número de fases ou mundo. Nos textos, costuma-se aparecer 4-2. O primeiro número é a fase e o segundo a subfase

POWER GLOVE
Acessório fabricado pela Nintendo. Trata-se de uma luva com todos os comandos que existem no joystick, que são acionados com o movimento do braço dos jogadores (veja matéria na pág. 34)

GENESIS
É como o Mega Drive se chama nos Estados Unidos. Para ser ligado com um jogo produzido aqui no Brasil é preciso fazer uma transcodificação para que a cor apareça

LIGHT BOY
Acessório para o Game Boy (Nin-

CLUBE/JORNAIS DE VIDEOGAME

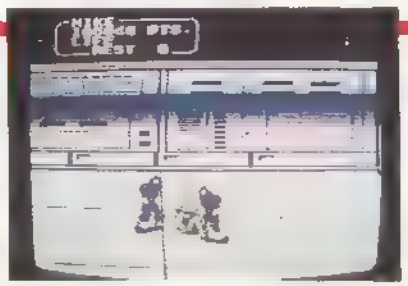
"Caros leitores. Se quiserem participar de um novo clube e receber em sua casa um jornal mensal de qualquer videogame, escrevam para nós. Vocês receberão uma resposta assim que suas cartas chegarem ao seguinte endereço: Rua São José, 887 - Apto. 174 - Alto da Boa Vista. CEP 04740 - São Paulo, SP."

RECORDES

TARTARUGAS NINJA II

105.040 pontos (no Technódromo, com uma única tartaruga)

Wladimir Ratis Marques da Cruz - São Paulo, SP



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Três milhões

Jeferson Frugoli São Paulo, SP

PROMOÇÃO MILIONÁRIA DA NINTENDO

por Marcos Petrucelli

A Nintendo continua aprontando das suas. Já é bastante conhecida a política agressiva que a empresa adota para seus lançamentos, mas com esta ela foi fundo. No outono americano, a Nintendo colocou no mercado o jogo "Treasure Master", um game de aventura ■ ação ao mesmo tempo. São cinco mundos (fases) que misturam tubarões, viagem submarina, floresta da fantasia, conquista espacial, robôs, alienígenas e muito mais.

No entanto, o jogo possui um sexto mundo, só que nenhum jogador ainda conhece, pois não há como entrar nele. Ninguém consegue descobrir a senha, porque a Nintendo impediu o programa propositalmente. Aí é que vem a jogada da Nintendo. À meia-noite do dia 14 de março de 1992, a TV a cabo MTV (Music Television, que também existe no Brasil pelo canal 32 UHF) vai anunciar o password que garante ao jogador entrar no sexto mundo do "Treasure Master". O jogador que estiver assistindo ao programa a essa hora deverá anotar os códigos ■ correr para o console. Os jogadores terão 24 horas para terminar essa última fase e levar o resultado para a Nintendo. Por essa brincadeira a Nintendo vai distribuir mais de US$ 250 mil em prêmios.

Essa é uma das idéias mais geniais que uma empresa de videogames poderia ter. Com certeza, a MTV terá o maior índice de audiência de todos os tempos no dia em que fará a divulgação do password. Mas, enquanto a Nintendo não entrar definitivamente no país, os gamemaníacos brasileiros não poderão participar de uma promoção como essa, jamais vista até hoje.

tendo), que ilumina a tela em ambientes escuros

SOM MONO/STEREO

O som mono é aquele cuja saída é por apenas um canal de áudio, No Game Boy, por exemplo, pode ser obtido o som stereo (dois canais, que separam os graves, médios e agudos), desde que se use o fone de ouvido

GAME OVER

Quando acaba o jogo aparece essa frase (final de jogo). Dependendo do cartucho, há como conseguir continue

CARTUCHO

É o jogo em si

CONTINUE

Expressão em inglês que significa continuar. Com determinados códigos (ou passwords), o jogador pode prosseguir a partida de onde parou

MENU

Índice ou cardápio, numa linguagem mais simples. No menu, o jogador faz as opções de armas que vai usar numa partida, por exemplo

RPG

Do inglês Role Playing Games. É um tipo de jogo em que as dicas são dadas através de frases (em inglês ou português, como o Phantasy Star, do Master System). Nesses jogos se exige mais raciocínio do que habilidade. Numa tradução mais livre significa representar o papel do personagem

Legendary Wings

CCE / Nintendo Japonês

Para começar o jogo com um tiro melhor e vida infinita, deixar o jogo começar e, a qualquer momento que se queira, apertar simultaneamente: A, B, start. Sempre que perder este tiro, ou outro, pode-se usar esse truque e seu tiro melhorará, podendo ser até o melhor tiro do jogo.

Camilo Machado Muniz
Rio de Janeiro, RJ

Ghost'n Goblins

Nintendo

Para conseguir continue é só apertar o botão A e o start, juntos, na hora em que aparecer game over.

Anderson Rodrigues
Praia Grande, SP

Rolling Thunder

Nintendo

Códigos:

64260999
1450064
6609809
3495242
6692956
4516110
6396857
4249741
6916079
7236972

Paulo César Girardi
Passo Fundo, RS

Galatic Crusader

Nintendo

Não perca tempo querendo lutar contra os monstros. Lute mesmo é com os tigres brancos. Vencendo três tigres brancos, você ganha uma pílula. Pegue-a e transforme-se em um tipo parecido com um lobo.

Daniel L. D'Ercole
Mairiporã, SP

Excite Bike

Nintendo

Para voltar rapidamente à pista, faça o seguinte: aperte várias vezes o botão B.

Daniel L. D'Ercole
Mairiporã, SP

Robocop

Nintendo

Quando acabar os continues, você aperta os quatro botões juntos (start, select, B e A) quando acabar o jogo. No começo, aperte o start bem rápido e comece a jogar.

Fabiano Muraca dos Reis
Arujá, SP

ESTRATÉGIAS

Dicas espertas e criativas. Envi

Willow

Nintendo

Com este password você começará um novo jogo com todos os itens a sua disposição: 8ZSL4BW4K Fym6lW5Kq.

Carlos Henrique de Oliveira
Nova Iguaçu, RJ

Midnight Resistance

Mega Drive

Quando aparecer a tela de apresentação, onde está escrito start ou options, aperte simultaneamente C e start. No meio do jogo, quando você quiser, aperte start para pausar e, na pausa, aperte o botão A. Nisso você passará de fase. Você pode repetir esta operação quantas vezes quiser.

Carlos E. Andrade
Rio de Janeiro, RJ

Shadow Dancer

Mega Drive

Toda vez que você entrar na rodada de bonificação, não mate nenhum ninja. Quando chegar ao fim da rodada de bonificação, você ganhará uma vida e aparecerá 00 (zero, zero).

Alan Nascimento Fonseca
São Paulo, SP

Zillion II

Nintendo

Apertar o direcional para cima, junto com os botões 1 e 2. O continue só funciona uma vez.

Alexandre da Silva Semoças
São Paulo, SP

Super Pitfall

Nintendo

Em algumas paredes é possível escalar. Faça o seguinte. Com o direcional faça o aventureiro andar contra a parede. Em alguns segundos, ele vai estar dentro da parede. Aí, é só pular e cortar caminho. Isso só funciona em algumas paredes.

Daniel L. D'Ercole
Mairiporã, SP

The Immortal

Nintendo

Códigos:

OS5VS10000R20
Ry9XX10004870
1ySXX10004970
yVyyy10006X90

Paulo César Girardi
Passo Fundo, RS

DA GALERA

Para participar, envie sua estratégia para a Revista Cinevideo/Gamer, Rua Joaquim Piza, 79 Aclimacao, CEP 01528 Sao Paulo, SP.

REVOLUTION HEROES

Em 2 de dezembro de 1956, aportava na ilha de Cuba um iate chamado "Granna", trazendo homens decididos a derrotar a sanguinária ditadura de Batista. Por incrível que pareça, esse é o início do jogo "Revolution Heroes" que a Interative está distribuindo no Brasil. Talvez seja o único "jogo de esquerda" de que se tem notícia. Pode ser jogado por um jogador ou dois, cooperativos. Ou melhor, você pode ser Che Guevara e pode jogar com seu amigo sendo Fidel Castro. À medida que você vai avançando aparece o mapa de Cuba e mostra onde você está e qual o próximo objetivo a ser alcançado.

No correr do jogo, você tem alguns "barbudinhos" amarrados. Eles são seus amigos e você precisa salvá-los, servem de escudos humanos para as tropas regulares e matá-los é perder pontos. Tendo isso em mente, vamos ao jogo.

1ª fase - O iate chega à ilha e você desembarca. Você tem um caminho pela selva. Com o botão "A" você solta granadas, com o botão "B" você atira. A letra "L" que aparece em quadradinho dá poderes de bazooca. O "T" lhe dá um tiro que se fragmenta em três. O "D" lhe dá um tiro de maior distância e poder. Você encontra ainda um tanque abandonado (está escrito IN) ■ para entrar nele aperte o botão "A". Para atirar, use o "B". Cuidado quando o tanque estiver piscando, pule fora, pois ele vai explodir. O tanque não passa pelas trincheiras, contorne-as. Estando no tanque, você pode pegar a munição "S", que dará poder de tiro triplo. No caminho existem barreiras, ■ para ultrapassá-las tome distância e atire granadas, bem no alvo. Se você demorar para passar, elas são reconstruídas. No final do caminho, uma estrada e um caminhão que precisa

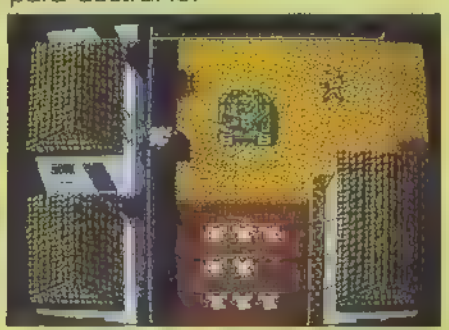
COMANDOS em ação

Por Eduardo Cruz / Fotos: Cristovão Avlis

ser destruído para abrir tela. Você chega então à sede de uma fazenda e irá enfrentar tanques e uns quadradinhos que são bombas. Eles piscam ■ daqui para frente estarão presentes em todas as fases.

Você tem outro tanque, ele só vai pela ponte. Se você destruir por acidente a madeira da ponte, ele encalha. Se isso acontecer, no final da ponte você encontrará outro. Cuidado com o primeiro helicóptero.

Na primeira barreira depois da ponte, detonando-a encontrará o "F", poder de fogo fundamental para terminar a fase. Surge outro tanque. Pegue-o para chegar até a sede da fazenda, saia do tanque e elimine os guardas. Surge aí um outro helicóptero, o mestre dessa fase. Use então o tanque para destruí-lo.



2ª fase - Logo no início resgate o homem de amarelo, ele está para ser fuzilado. Depois disso enfrente as tropas. Aparecerão alguns porcos pela rua. Pode matá-los, assim como os que se rendem, já que atirarão em você depois. Esta fase acontece dentro de uma vila e a batalha é nas ruas. Avance pelas pontes e atravesse as linhas de trem.

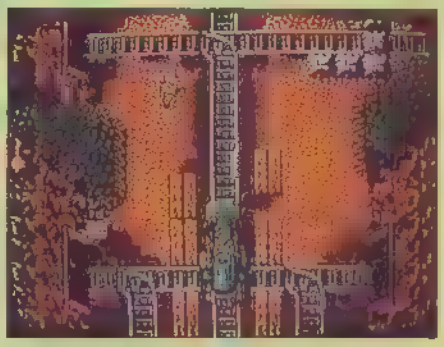
No fim da vila aparece um tanque maior. Procure ficar atrás dele atirando sempre, de preferência com o poder de bazooca que deve ter conseguido pouco antes. Caso contrário, use as granadas.

Você conquistará mais um tanque após a ponte. No final da fase uma barreira dupla, e atrás dela mais um supertanque para você derrotar.

3ª fase - Você saiu do vilarejo, está no campo e terá de fazer a maior parte do caminho pela água do rio. Derrotando um soldado de azul aparecerá um símbolo, uma cara de guerrilheiro. Ela te dá uma vida. Cuidado, porque alguns dos caixotes também explodem. As manchas na água são soldados que estão nadando abaixo da superfície. Na segunda maior ponte (quarta) você tem um "K" que faz as bombas irem mais longe e um "N" dando aos tiros maior poder de distância. Os tubos que aparecem na água são soldados com "aqualung".

Cuidado, você encontrará três caminhos, siga sempre em frente e atenção com as lanchas. Ao final da jornada no rio, você chega a um submarino. Da escotilha saem soldados. O soldado de azul é mais difícil de derrotar. Depois dele, abre tela e você tem de enfrentar um canhão. Fique do lado dele, atirando sem parar.

4ª fase - Esta é uma das fases mais longas. Na trilha, música sintetizada de Emerson, Lake and Palmer. Estamos nas minas. Não se importe com os reservatórios de água. Você tem um tanque a sua espera, aproveite com cuidado, pois existem muitas bombas pelo caminho que aparecem e desaparecem. Seguindo pela linha férrea, você passará pela ponte e enfrentará novos helicópteros. A passagem é mais estreita e nesta fase você provavelmente terá de usar seus continues. Pela frente, mais uma ponte e finalmente o mestre, que é um trator escavadeira. Derrotando-o, dois mercenários gigantes aparecerão e o atirarão para uma fase bônus.



Fase bônus - Você está dentro de um carrinho de mineração, passando por estreitos caminhos. Os reféns estão amarrados ao longo das paredes. Para resgatá-los, você utiliza um laço. Aperte o botão "A". Não atire! Só se tiver condições de acertar apenas as ovelhas que atravessam seu caminho.

5ª fase - Continua no cenário das minas. No inimigo da direita está escondida mais uma vida. Você enfrentará mais um mestre, desta vez uma locomotiva que desembarca soldados.

6ª fase - Você chega a uma cidade grande com suas ruas calçadas ■ prédios de dois ou três andares. Depois do primeiro toldo outro inimigo esconde uma vida. Muitos tanques e soldados saindo dos bueiros. Cuidado, porque os tanques de guerra também atropelam. No final da fase surge um grande buraco. Novamente os mercenários gigantes aparecem e te jogam lá dentro.

7ª fase - Você está em um esgoto, nos subterrâneos da cidade. Pode andar pela água ou pelos caminhos de pedra. A cada cem bombas arremessadas, uma grande explosão que limpa a tela eliminando os inimigos. Aparecem ratos no esgoto e vidas espalhadas pelo percurso. Esta fase não tem mestre e precisa apenas eliminar todos os inimigos para estourar a parede do esgoto e poder sair.

8ª fase - Você retorna à superfície da cidade. Desta vez você enfrenta também franco-atiradores nos telhados. Surgem novos helicópteros. O mestre desta fase é um tanque de guerra muito mais poderoso.

9ª fase - Você chega a um quartel totalmente cercado por barreiras e fortificações. Uma estrada e um caminhão para ser destruído. Prepare-se para usar seus continue. O mestre desta fase é outro trator escavadeira, só que armado de lança-mísseis.

Última fase - Você está no pátio de entrada do palácio do governo. Soldados e tanques cercam o prédio para impedir a sua chegada. Quatro fortalezas de concreto com canhões frente à porta de entrada. Destrua com granadas. Sobre o teto do palácio, Batista, desesperado, atira granadas. Mais quatro canhões atiram em você. Destrua primeiro os canhões com tiros e granadas. Para acertar Batista mantenha-se no canto atirando sempre. Batista morto a tela abre um "Contratulation" e mostra Fidel e Che carregados pelo povo.

Na verdade, nem Fidel nem Che mataram Batista. Em janeiro de 1959, Batista, vendo que estava derrotado, fugiu de Cuba. Fidel entra triunfante em Havana e designa um governo provisório.

Piloto:
Wladimyr Marques da Cruz
Apoio técnico:
Tilty's (011) 293-6569.
Distribuição do cartucho:
Interative.

DICAS & ESTRATÉGIAS

BOOMER'S ADVENTURE

Nintendo

Mega Drive

NINJA BOY

Nintendo / Game Boy

Nintendo / Game Boy

Mega Drive

Mega Drive

Master

Nintendo

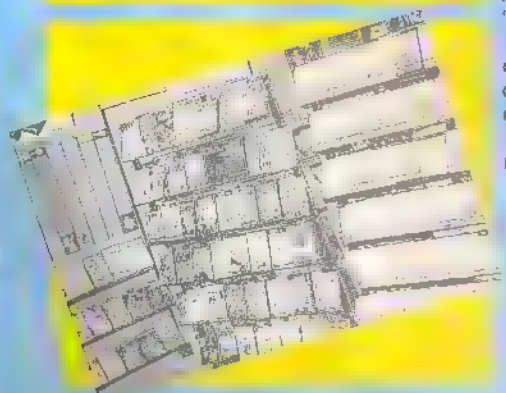
Nintendo / Game Boy

TILTY'S, O NOVO "POINT" DO GAME

A Tilty's Vídeo e Games locadora está se transformando no novo "point" de São Paulo para gamemaníacos. O motivo é simples, seu atendimento personalizado está fazendo com que as prioridades do público sejam atendidas. A começar pelos acessórios, que estão sendo adaptados para servir a um maior número de usuários. A Tilty's tem mais de 500 cartuchos para locação (Nintendo, Phanton, Master, Mega, Game Gear, Super Nes - Famicom - e Game Boy). Acessórios como Power Glove, Joysticks Master, Mega, Arcade, Manche, Asa, SG 3600, PRo2, Pistolas e pistolas-metralhadoras, e acessórios "sem fio".

Oferece ainda inscrições grátis, estacionamento próprio, promoções de fim de semana. Vende ainda uma ampla linha de acessórios e cartuchos.

Confira este novo espaço do gamemaníaco de São Paulo.



TILTY'S VIDEO Games
Loja 1

BREVE LOJA 2
RUA ALMEIDA NOGUEIRA, 41
PENHA - SÃO PAULO - SP
•(Próximo
Trav. João Ribeiro)

Rua São Felipe, 200-A - Tatuapé - São Paulo - SP - Tel.: (011) 293-6569

OLD GAMES
Parte II

Por Eduardo Cruz / Fotos: Cristovan Avlis

O sucesso dos Old Games foi tão grande que em todos os numeros publicaremos algumas informações sobre cartuchos compatíveis com Atari, Colleco e Intellevision. Afinal, mais de um milhão de fãs merecem nosso respeito. Vamos lá.

JAWBREAKER

Distribuição CCE

Este cartucho é primo do Pac-Man que enfrenta uma tela de corredores horizontais com passagens estratégicas. Você está em uma fábrica de chocolates, é atraído pelos doces, sai comendo-os, porém algumas figuras sorridentes tentarão lhe impedir. A "vitamina" lhe faz invencível por alguns instantes, o que permite que você derrote os monstrinhos inimigos. O cartucho tem seis níveis e pode ser jogado por duas pessoas alternadamente. A vitamina aparece três vezes em cada quadro e você tem três vidas para comer todos os doces. Ao fim de cada tela, uma escova de dentes aparece. Após a higiene você recomeça o jogo, que tem três velocidades: lento, normal e veloz, alterando assim a dificuldade.

MR. POSTMAN

Distribuição CCE

Você é um ursinho carteiro que precisa chegar até a casa para entregar a correspondência, só que vai enfrentar muitas dificuldades pelo caminho. Na primeira tela você tem que caminhar até uma árvore, subir por ela, pular no cipó e finalmente pular sobre o gavião. Parece simples mas não é, uma vez que o gavião fica atirando pedras contra você. Cumprida esta fase, vamos para a próxima. Cuidado que a tela já abre com ação. Você não pode encostar no chão, está voando e tem que desviar dos raios e granizos. Para completar a missão você precisa: abater 1 pássaro e 4 granizos, 2 pássaros e 8 granizos, 3 pássaros e 12 granizos. Atire com precisão. A última fase é um labirinto estreito onde você não pode encostar nas paredes. São só cinco chances até o final do percurso.

MEGAFORCE E OUTROS

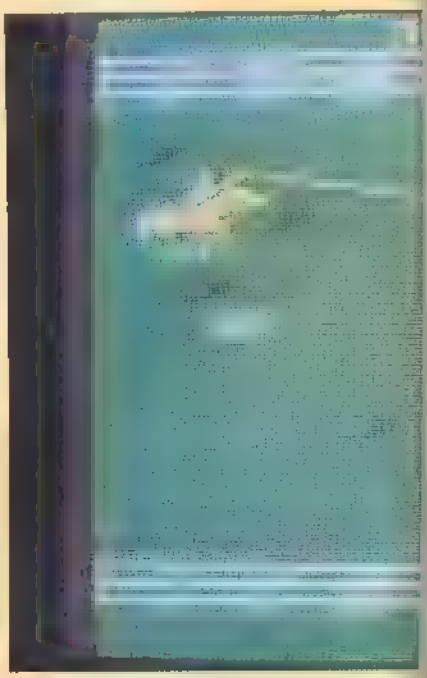
Distribuição Milmar-Dactar

Este é um cartucho chaveado com quatro jogos. Vamos conhecer um por um:

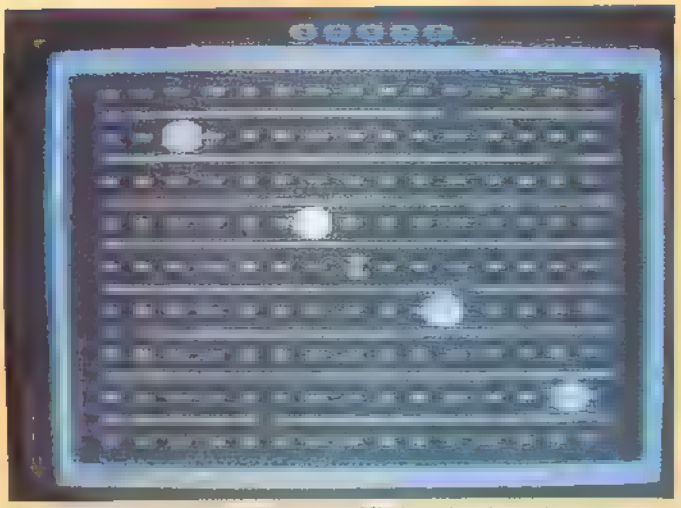
Megaforce

Seu objetivo é destruir o quartel-general inimigo. Sua nave atira em dois ângulos diferentes e precisa se safar de naves fantasmas, discos e outras armadilhas. Você tem vários níveis para começar e a tela indica quando os inimigos estão próximos. Não é um jogo que exige muito e por isso é repetitivo e pouco empolgante.

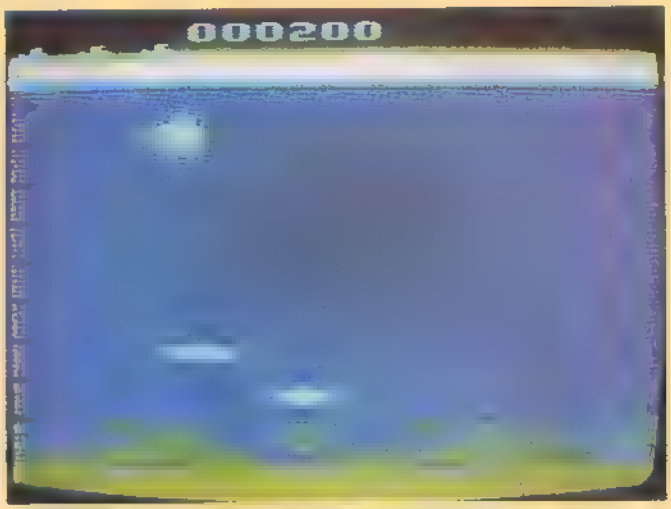
Um ursinho carteiro é o herói de "Mr. Postman".



"Stampet": no embalo da moda count



"Jawbreaker": aventuras numa fábrica de chocolate.



Muito cuidado no "Triângulo das Bermudas".

Stampet

O vaqueiro precisa laçar o maior número de reses possível. Para jogar o laço, basta pressionar o botão. Só que você perde vida se alguma rês passar sem que consiga laçá-la, se bater na rês preta ou na carcaça que está no caminho. A e B e o laço sai menor. B e A o laço sai maior. São oito variações do jogo que é bem de acordo com a atual moda country.

Triângulo das Bermudas

Você tem que guiar seu submarino por águas traiçoeiras. Pegar tesouros no fundo do mar e trazer para o navio na superfície. Só que, quando você pegar o tesouro, se esbarrar em alguma coisa pode perdê-lo. Existem ainda minas explosivas na água e, o pior, muitas vezes o que você pensou ser um tesouro era uma bomba. Se você conseguir fazer tudo direitinho, tome ainda mais um cuidado: um dos navios da superfície é amigo, o outro é inimigo. Encostar nele é morte na certa. Para um ou dois jogadores e com dois níveis de dificuldade.

Sexta-Feira 13

Esta é a primeira versão em game para o sucesso de Jason. Você está em uma casa cheia de quartos e de dois andares. Tem um amiguinho que está perdido em um dos cômodos ≡ o Jason está com uma faca pronto para lhe cortar a cabeça. Você precisa pegá-lo e trazê-lo em segurança até o primeiro quarto, achar uma espada ∎ com ela matar ∎ terrível inimigo. Não tente matá-lo pelas costas. Você tem três vidas para completar a missão, que não é nada fácil. Atenção, uma das salas está com a luz apagada.

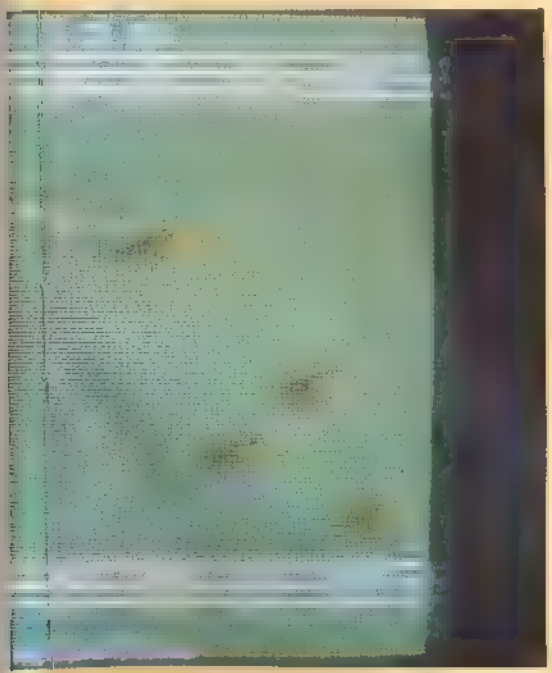
LOCAÇÃO DE FITAS

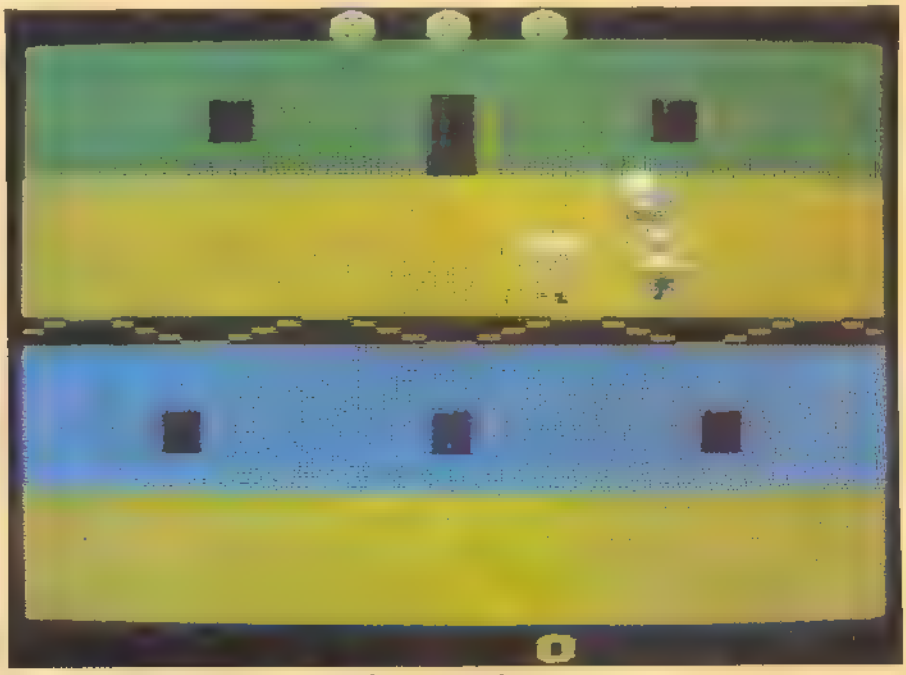
ATARI - Mastervision - Rua Itacolomi, 445 - Higienópolis - São Paulo - SP - Tel.: (011) 257-8000

ATARI - COLLECO - INTELLEVISION - Systemania - Av. Morumbi, 8.215 - Morumbi - São Paulo - SP - Tel.: (011) 530-5248 e 542-2841

VENDA DE CARTUCHOS E CONSOLE

DACTAR - Milmar - Rua Borges Lagoa, 1.341 - Vila Mariana - São Paulo - SP - Tel.: (011) 575-0204





Jason, de "Sexta-Feira 13", está com uma faca e ...

GAME SERVICE

Alugar, comprar, consertar

por Marcos Petrucelli (SP) e Ricardo Renault (RJ)

Rio de Janeiro

Game Shop - Av. das Américas, 4790 - Loja 221 - Centro Profissional Barra Shopping - Barra. Mais de 500 títulos para Nintendo, Phantom, Master, Mega Drive e Game Boy. Os associados ganham adesivos para seus carros e há um sorteio por mês. A placa sorteada ganha prêmios como limpador de cabeçotes de videogames ■ locações grátis. Segunda a sábado: 10 às 19h30.

Copacabana Vídeo Filme - Av. N. S. Copacabana, 978 - Sobreloja 207 - Tel.: 521-7396. Mais de 220 títulos para Nintendo, Phantom, Bit System, Top Game ■ Mega Drive. Especializada no conserto de videogames e acessórios. Segunda a sexta: 9 às 19h. Sábado: 9 às 14h.

Videoteca - Rua Jardim Botânico, 67 - Loja H - Tel.: 266-1946. Mais de 60 títulos para Nintendo, Phantom, Master e Mega Drive. Segunda à sexta: 10 às 21h. Sábado: 10 às 19h. Domingo: 13 às 19h.

Flight Vídeo - Rua São Januário, 153 - Sala 205 - São Cristovão - Tel.: 580-5208. Mais de 70 títulos para Phantom, Master e Top Game. Segunda a quinta: 12h30 às 19h30. Sexta: 11 às 19h30. Sábado: 9 às 13h30.

Take 1 Vídeo & Games - Rua Visconde de Pirajá, 281 - Loja K - Ipanema. Tel.: 521-6098. Mais de 100 títulos para Nintendo, Master e Genesis. Segunda a sábado: 10 às 19h. Entrega a domicílio.

Blue Sky Vídeo - Rua Von Martius, 325 - Jardim Botânico - Tel.: 239-1492. Mais de 100 títulos para Phantom e Nintendo. Segunda a sexta: 10 às 21h. Sábado: 11 às 18h.

Icaraí Vídeo Clube - Rua Cel. Moreira, 229 - Loja 234 - Shopping Icaraí. Tel.: 714-1899. Mais de 70 títulos para Master e Phantom. Segunda a sexta: 9 às 20h. Sábado: 9 às 18h.

HR Vídeo Locadora - Av. Armando Lombardi, 205 - Loja 102 (ao lado do La Mole) - Barra da Tijuca. Tel.: 399-1022. Mais de 160 títulos para Phantom, Nintendo, Bit System e Mega Drive. Segunda a sábado: 10 às 22h. Domingos e feriados: 10 às 18h.

Data House Vídeo - Rua Visconde de Pirajá, 550 - Sobreloja 122 - Ipanema. Tel.: 259-4596/259-3741. Mais de 500 títulos para Phantom, Nintendo, Master, Genesis e Mega Drive. Segunda a sexta: 10 às 19h. Sábado: 9h30 às 18h.

175 Videoclube Locadora - Rua Haddock Lobo, 175-B - Tijuca - Tel.: 293-6196. Mais de 40 títulos para Phantom, Nintendo, Master, Atari ■ Mega Drive. Segunda a sexta: 8 às 19h. Sábado: 9 às 16h.

Vídeo Country - Rua Santa Clara, 376 - Loja B - Copacabana - Tel.: 255-7601. Mais de 50 títulos para Nintendo, Bit System e Phantom. Segunda a sexta: 10 às 20h. Sábado: 10 às 14h.

Aren's Vídeo - Rua Dark de Matos, 230 - Higienópolis. Posto Shell. Mais de 40 títulos para Master, Phantom ■ Atari. Segunda a sábado: 10 às 20h.

Macedônia Vídeo Clube - Rua do Catete, 311 - Loja 110 - Largo do Machado. Tel.: 265-5449/225-3131. Mais de 150 títulos para Phantom, Nintendo e Master. Segunda a sábado: 10 às 20h.

Ramanagui Vídeo - Rua Jardim Botânico, 595/202 - Tel.: 294-6396. Mais de 40 títulos para Nintendo, Phantom e Master. Segunda a sexta: 8h30 às 20h. Sábado: 8h30 às 19h.

N W Vídeo - Rua Barão do Bom Retiro, 2281 - Grajaú - Tel.: 577-2366. Mais de 30 títulos para ■ sistema Phantom. Segunda a sexta: 9 às 19h. Sábado: 9 às 18h.

Vídeo Game Center - Rua Conde de Bonfim, 346 - Sobreloja 207 - Tijuca. Tel.: 204-0798/228-4040. Mais de 950 títulos para Dynavision II, Mega Drive, Nintendo, Phantom, Master, Genesis, Atari, CCE, Game Boy e Game Gear. Segunda a sexta: 9 às 20h. Sábado: 9 às 18h. Entrega a domicílio na Tijuca.

Brinqueson - Rua Baronesa,457 - B (em frente a Praça Seca) - Jacarepaguá - Tel.: 359-3395. Mais de 100 títulos para Master, Phantom, Mega Drive e Nintendo. Segunda a sexta: 9 às 20h. Sábado: 9 às 19h.

JAM Locadora - Av. N. S. Copacabana, 978 - Sala 207 - Copacabana. Tel.: 521-7396. Mais de 140 títulos para Phantom, Nintendo, Bit System e Mega Drive. Fornece assistência técnica para Phantom e Nintendo. Segunda a sexta: 9 às 19h. Sábado: 9 às 14h.

São Paulo

Famicon Plaza - Videogame Center - Av. Brigadeiro Luiz Antonio, 2344 - Lj. 3 - Tel.: (011) 289-1523. Um espaço para os fãs que não têm console ou querem curtir um equipamento de 4ª geração. Só para jogar no Mega Drive (cinco disponíveis), Super Famicon (seis disponíveis), Master System, PC Engine (quatro disponíveis), Super Charger ■ CD PC Engine (três disponíveis). Mais de 180 games. Segunda a sábado: 9 às 21h.

Thor Games - Rua Luiz Martins, 16 (altura do nº 1400 da Rua Tito) - Lapa. Tel.: (011) 832-9997. Troca, compra, venda, locações Mega, Master, Nintendo, Game Boy, Game Gear. Superpromoções de segunda ■ quinta. Inscrições grátis.

Verão 42 - Rua Brigadeiro Gavião Peixoto, 1028 - Alto da Lapa - Tel.: (011) 832-6039. Troca, compra, venda, locações. Mega, Master, Nintendo, Game Boy, Game Gear. Superpromoções de segunda a quinta. Inscrições grátis. Também videolocadora.

Gameland - Av. Pompéia, 51[illegible] - Tel.: 864-8760. Locação de Nintendo (japonês ■ americano), Phan

tom System, Master System, Mega Drive, Sega Genesis. Venda de jogos, consoles e acessórios, Game Boy, Nintendo, Super Famicom, PC Engine, Mega Drive, Sega Genesis, Neo Geo. Venda de programas para Amiga. Serviços: assistência técnica para todo tipo de videogame e computador Amiga e MSX. Assessoria para montagem de novas locadoras e implantação de videogame em videolocadoras, sistema de franquia ou sociedade. Segunda à sexta, das 9 às 20h. Sábados e domingos, das 10 às 18h.

Dicomp - R. Santa Efigênia, 265 - 1º andar - sala 15. Tel.: 223-5100. Somente venda de consoles, acessórios e cartuchos (menos Mega Drive). De segunda à sexta, das 9h30 às 18h. Sábados, das 9h às 13h.

All Games - Rua Indiana, 153-C (esquina com Av. Portugal) - Brooklin. Tel.: (011) 543-5550. Faz locação de cartuchos e venda de videogames, acessórios e fitas. São mais de 400 títulos, todos originais de Nintendo, Game Boy, Game Gear, Mega Drive e Master System. Pode-se encontrar os títulos mais recentes. A inscrição é gratuita. De segunda a sexta: 11 às 20h. Sábado: 10 às 18h. Domingo você ganha.

Tao - Home Video - Rua Herval, 338 - Belém - Tel.: 264-5452. Cartuchos para Mega Drive, Nintendo e Master System. Segunda a quinta: 10 às 21h. Sexta a sábado: 10 às 22h. Domingo: 10 às 18h.

Ciber Games - Av. Maria Amália Lopes de Azevedo, 678 - Sala 3 - Tremembé - Tel.: 952-6873. Locação de cartuchos para todos os sistemas, nacionais e importados. Novidades todas as semanas. Segunda a sexta: 9 às 19h. Sábado: 9 às 18h.

Tilty's Video & Games - Rua São Felipe, 200-A - Tatuapé - Tel.: 293-6569. Com mais de 400 cartuchos para alugar. Master e Mega: temos todos os cartuchos do catálogo nacional. Todas as novidades para Phantom, Super Charger, Dynavision II, Nintendo japonês e americano, Bit System. Adaptadores, pistolas, luvas Power Glove, Power Tron... Também os novos joysticks Asa, Manche, Arcade para Master e Mega Drive. Segunda a sexta: 10 às 20h. Sábado: 10 às 17h.

Systemania - Av. Morumbi, 8215 - Brooklin - Tel.: 542-2841/530-5248. Comércio e locação de consoles, acessórios e games. Mais de 500 títulos, incluindo "old games" Atari, Colleco e Intelevision. Segunda a sábado: 9 às 20h.

Progames - R. Albion, 65 - 2º andar - Lapa - Tel.: 831-5787/261-7935. Av. Paulo Faccini, 525 - Guarulhos - Tel.: 209-0971. R. Serra do Japi, 766 - Tatuapé. Mais de 650 cartuchos de todos os sistemas. Para venda e locação, incluindo consoles e acessórios. Locação para qualquer cidade do Brasil, através do Game Clube. De segunda à sexta, das 9 às 20h. Sábados, das 9 às 16h.

Proklem Magazine Ltda. - R. Dr. Cesar, 122 - Santana (próximo do Metrô Santana) - Tel.: 290-4723. Nintendo, Master, Mega Drive, Game Gear. Fitas importadas. Aluga fitas, consoles e periféricos. Presta assistência técnica. Segunda a sexta: 8h30 às 19h. Sábado: 8h30 às 17h.

Lub Clube Game - R. Barão de Jaceguai, 1607 - Campo Belo - Tel.: 542-5340. Locação de mais de 200 cartuchos para Master, Mega Drive, Phantom, Nintendo americano e japonês e acessórios. Segunda a sexta: 11h às 20h. Sábado: 11h às 19h. Inscrição grátis e estacionamento para clientes.

Real Video Shop Games - Av. Paes de Barros, 2.959 - Moca - Tel.: 914-7121. Av. Conselheiro Moreira de Barros, 207 - Santana - Tel.: 950-5379. R. Bartira, 505 - Perdizes - Tel.: 263-7210. R. Baronesa de Itu, 96 - Higienópolis - Tel.: 67-1714. Av. Alberto Andarós, 3.333 - Tel.: (0172) 33-4300 - São José do Rio Preto. Mais de 500 cartuchos para todos os sistemas, inclusive Game Boy, Genesis e Turbo Grafx. Locação de consoles e acessórios. De segunda a sábado, das 10 às 20h.

CATV - R. Sta. Efigênia, 44 - Centro - Tel.: 229-5877. Somente para venda. Jogos para todos os sistemas. Várias novidades nacionais e importadas. Para qualquer dúvida quanto aos jogos, a CATV mantém uma linha direta - Disc Game, a partir das 15h. De segunda à sexta, das 8 às 18h. Sábados, das 8h30 às 12h30.

Adami Video - Av. Engenheiro Heitor Antonio Eiras Garcia, 824 - Butantã - Tel.: 869-9203. Mais de 50 cartuchos para Nintendo japonês e americano e demais sistemas. De segunda à sexta, das 9 às 21h. Sábados, das 9h30 às 19h. Domingos, das 14 às 19h.

Primeranus Video - Av. do Oratório, 3.596 - Parque São Lucas - Tel.: 216-3478. Mais de 100 cartuchos para todos os sistemas. Locação de acessórios e assistência técnica especializada. De segunda a sábado, das 10 às 20h30. Domingos, das 10 às 15h.

Click Video - R. Javorahu, 135 - Freguesia do Ó - Tel.: 858-1286. Mais de 120 cartuchos para todos os sistemas. Locação de adaptadores. De segunda à sexta, das 9h30 às 20h. Sábados, das 9 às 17h.

Pop Art - Av. Heitor Penteado, 1.570 - Sumaré - Tel.: 263-8377. Shopping Jardim Sul - Loja 142 - Morumbi. Mais de 200 cartuchos para todos os sistemas, incluindo Atari e MSX. Locação de adaptadores e pistolas. Heitor, de segunda à sexta, das 9 às 20h. Sábados, das 9 às 19h. Shopping, de segunda a sábado, das 10 às 22h. Domingos, das 12 às 20h.

Maceió

Super Games - Galeria Sete Coqueiros - Loja 8 - Pajuçara - Maceió, Alagoas (CEP 57035). A primeira loja especializada no Nordeste. Mais de 150 títulos Nintendo e Sega, com jogos da Super Charger, além do Game-Boy e seus cartuchos. Vende ou aluga consoles e cartuchos. Apresenta sempre os mais recentes lançamentos do mercado. As principais atrações são: Tartarugas Ninja II, Batman, Robocop, Doutor Mario, Supercontra, Tico e Teco e Rockman 3.

Florianópolis

Master Clube - R. Conselheiro Mafra, 48 - 1º andar - Centro. E Rua Liberatto Bitencurt, 140 - Sl. 4 - Estreito. Tel.: (0482) 22-4123. Vendemos e alugamos fitas e aparelhos. Temos mais de 700 cartuchos entre Atari, Odissey, Master System, Nintendo, Mega Drive, Super Famicon, Game Boy e Game Gear. Damos assessoria para montagem de novas locadoras, por meio de franquia. Segunda à sexta: 9 às 19h. Sábados: 9 às 12h30/14 às 16h30.

GAME SERVICE
Para anunciar: (011) 270-6366

STARS GAMES

O videogame presente na vida de feras da TV, MPB e política.

Juno

Cantor

"Tenho um Nintendo. O que eu mais gosto é o Mario Bross I, II e III. Pra chegar na última fase do I, demorei três meses. Não foi fácil. Agora tenho a intenção de comprar um Mega Drive."

TV Manchete - Divulgação

Angélica

Apresentadora de TV e cantora

"Tenho um Master e o jogo que mais curto é o R-Type. Jogo só no domingo à noite. Aí fico grudada na tela. Adoro e cumpro até a última fase. Sou fã de videogame desde a época do Atari."

Dinho

Roqueiro. Líder da banda Capital Inicial

"Eu nunca havia me interessado por videogames. Por coincidência, estávamos gravando nosso novo LP, "Eletricidade" (o primeiro pela BMG/Ariola), e puseram na sala ao lado do estúdio um jogo Nintendo. Fui jogar e achei uma coisa hipnotizante. Curti muito o jogo do Batman e estou chegando a 60 mil pontos. Vi que não é alienante e sim um passatempo."

Douglas Oliveira e Silva

Augusto Liberato (Gugu)

Apresentador de TV

"Gosto de videogame e tenho um Nintendo. Meu jogo preferido é o Mario Bross. Confesso que sou fera. Modéstia à parte, já salvei a princesa várias vezes."

Éder Jofre

Ex-pugilista e atualmente vereador por São Paulo

"Tenho um Phantom. Embora eu tenha preferência por praticar esportes ao ar livre, em dias de chuva ligo a TV e instalo o console. Gosto de jogar 'O Predador.' Adoro organizar campeonatos com o pessoal do prédio onde moro, meus amigos...."

Chitãozinho

Cantor sertanejo

"Tenho o Nintendo. Meu filho Allison, de 5 anos, e sua irmã Aline, de 8 anos, jogam bastante. O jogo preferido deles é o Super Mário. Eu fico só acompanhando os dois jogando."

Xororó

Cantor sertanejo

"Tenho um Phantom e também um Master. Juninho, meu filho que forma dupla com a irmã Sandy, é que joga, e é bem melhor que eu. Vejo meus filhos jogarem e curto muito."

VOCÊ DESCOBRIU UMA DICA PODEROSA?

NÓS PUBLICAMOS!

1) Descreva a dica, nos mínimos detalhes

2) Envie nome e endereço completos para: Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

* *O autor de cada dica, estratégia ou password publicada receberá em sua casa, gratuitamente, um exemplar de Cinevídeo/Games. Antes de ela chegar às bancas.*

GuiaGames

O primeiro catálogo brasileiro dos jogos de vídeo

Mais de 500 jogos no Brasil EUA e Japão

PELO CORREIO!

À	*Sim, eu quero receber _____ exemplar(es) do GuiaGames - o primeiro catálogo de jogos de vídeo,*
Editora Ondas Ltda.	*pelo preço de Cr$ 2.500,00 (válido até 15/02/92).*
Caixa Postal 15021	*Para isso, envio o cheque nº _____, banco _____, no valor de Cr$ _____.*
01599 - São Paulo - SP	*Ou Vale Postal nº _____.*
	Nome _____
	Endereço _____
	CEP _____ Cidade _____ Estado _____

DACHSTEIN
Para qualquer pedra no caminho
ONDAS PRESS SERVICE
DACHSTEIN
(016) 722-8779 - FRANCA - SP